祝!!
通巻100号
記念!

サタFANの表紙を飾った
名作ゲームをCDジャケット化!!

# VALUABLE CD JACKET

ヴァリアブルCDジャケット

実用度200%
超お役立ち

1995年No.14〜1996年No.14まで

全13
タイトル
収録

セガラリー・チャンピオンシップ
パンツァードラグーン ツヴァイ
ファイティングバイパーズ
ガーディアンヒーローズ
バーチャファイター2
野々村病院の人々
同級生if
NiGHTS
ガングリフォン
ドラゴンフォース
ヴァンパイアハンター
アルバートオデッセイ外伝
ストリートファイターZERO

永久保存版

'95年14号～'96年14号までの本誌表紙がCDジャケットに！

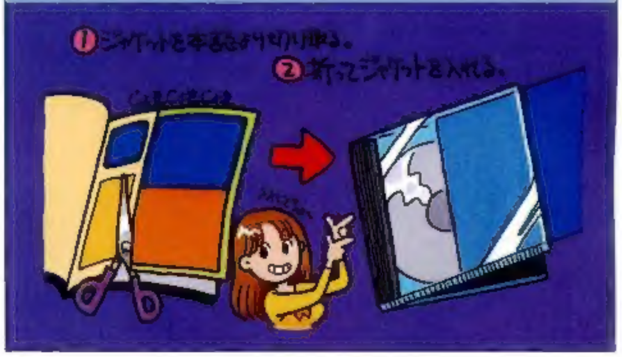
# CD VALUABLE JACKET

ヴァリアブルCDジャケット

## プレイをするうえで役立つ情報をコンパクトにまとめたCDジャケット

ゲームをプレイする上で、役立つ情報を厳選し、ギュギュッとまとめあげたのが、このCDジャケットだ。CDジャケットの内容は、攻略チャート、データ一覧表、ウルテクなど、実にさまざま。これがあれば、そのゲームをさらに楽しめること請け合いだ。「オレ、このゲームとっくにクリアしちゃって、もうやんないよぉ～」という人でも、ジャケットとして使う手があるので活用してね！

### CDジャケットはこうやって使う！


①ジャケットを本誌より切り取る。
②折ってジャケットを入れる。

## CONTENTS

メガドライブFAN時代から続いた本誌も、今号で通巻100号を達成！　これを記念して、特別にCDジャケット集をみんなにお届け！　今回は、第1弾として本誌が隔週刊化を始めた'95年14号から'96年14号までの本誌表紙をCDジャケット化した。さらに、次号では第2弾として、'96年15号以降の表紙を飾ったCDジャケット集を掲載する予定なので、期待して待っていてね！

P.3
バーチャファイター2
'95年12月8日発売　第14号

P.5
セガラリー・チャンピオンシップ
'95年12月22日発売　第1・2号

P.7
ガーディアンヒーローズ
'96年1月19日発売　第3号

P.9
ストリートファイターZERO
'96年2月2日発売　第4号

P.11
ヴァンパイアハンター
'96年2月16日発売　第5号

P.13
ガングリフォン
'96年3月1日発売　第6号

P.15
パンツァードラグーン ツヴァイ
'96年3月15日発売　第7号

P.17
ドラゴンフォース
'96年3月29日発売　第8号

P.19
NiGHTS
'96年4月12日発売　第9号

P.21
野々村病院の人々
'96年4月26日発売　第10・11号

P.23
同級生 if
'96年5月24日発売　第12号

P.25
ファイティングバイパーズ
'96年6月7日発売　第13号

P.29
アルバートオデッセイ外伝
'96年6月21日発売　第14号

©SEGA・TREASURE・elf・NEC Intercannel／elf・GAME ARTS・CAPCOM・SUNSOFT

# VALUABLE CD JACKET

## Virtua Fighter 2

バーチャファイター2

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中('95年12月1日) |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ |
| 価格(税別) | 6800円 |
| ジャンル | 格闘アクション |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリー | 32・プレイデータ |
| コンティニュー等 | コンティニュー |
| 現在の開発状況 | 100% |

**今やセガの顔ともいえる『バーチャファイター』の続編。このCDジャケットではデュラルの技コマンドと、各キャラクタの空中コンボなどを紹介。**

## Point Guidance

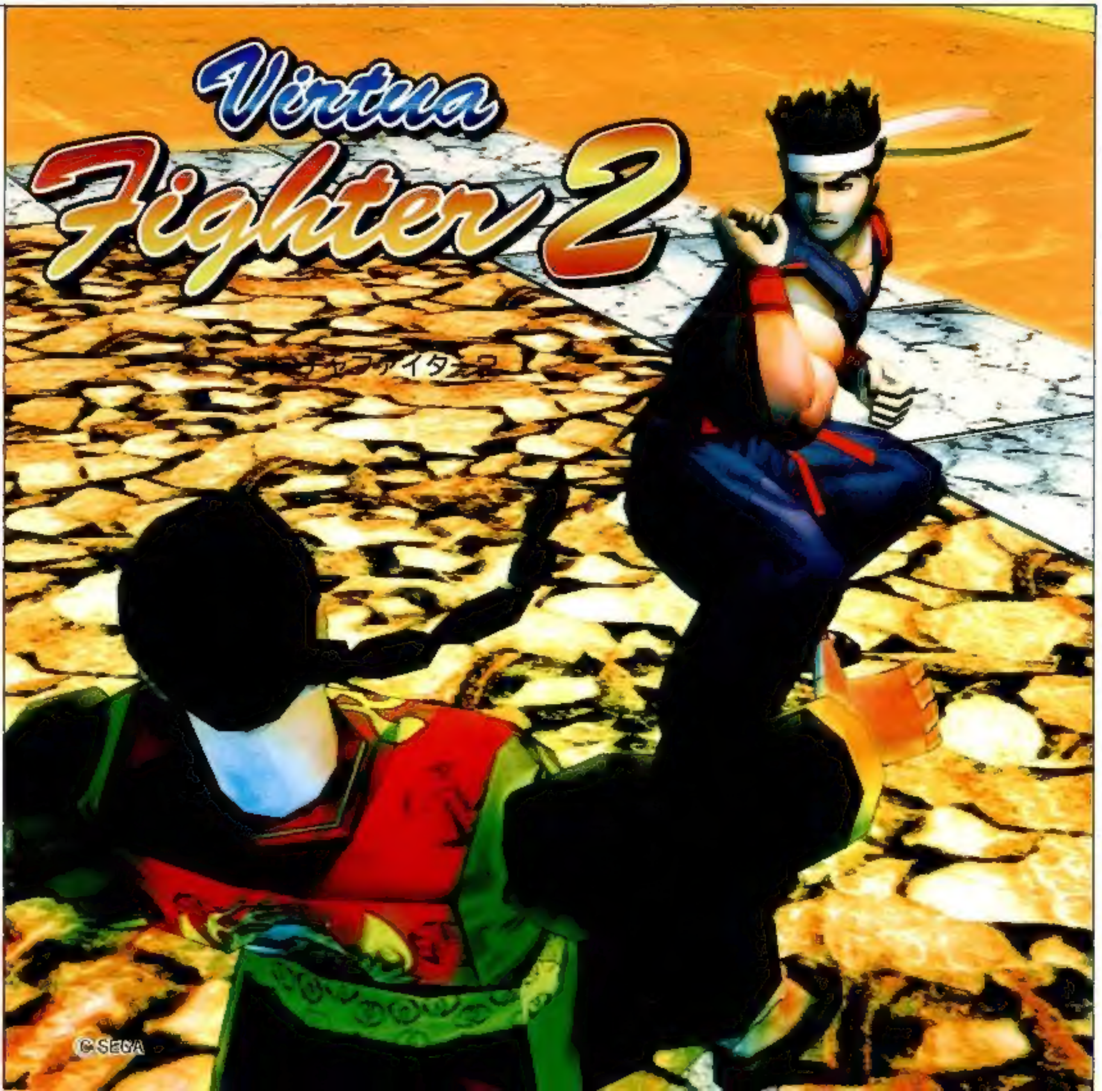
### 言わずと知れた名作格闘ゲーム

前作『バーチャファイター』よりもグラフィックが大幅にパワーアップされ、使用できるキャラクタも8人から10人に増えた。1人の固有技も新技が追加され、オプション機能も充実した。

○アキラの崩撃雲身双虎掌は衝撃的な印象を受けた

PLAYER SELECT 06
AKIRA
VS
LION

○キャラクタ選択画面も業務用に劣らないぐらい完璧に移植されたサターン版



## DURALデュラル完全コマンド表

| デュラル使用コマンド | キャラクタ画面で ↓・↑・→・←+A |
|---|---|

PLAYER SELECT 11
AKIRA
VS
LION

○コマンド入力のタイミングはけっこうあまい

強力無比の戦闘マシン「デュラル」。打撃、投げ、返し技のすべての技を使いこなし、スピードや技の威力なども最強クラスを誇っている。このキャラクタは上のコマンドを入力することで、自ら使用することができる。

| | 技の名前 | 攻撃属性 | コマンド |
|---|---|---|---|
| 打撃技とコンビネーション | 烈掌（れっしょう） | 上上 | PP |
| | 葉重ね（はがさね） | 上上 | PK |
| | 烈掌脚（れっしょうきゃく） | 上上上 | PPK |
| | コンボエルボー | 上上中 | PP→P |
| | コンボエルボーサマー | 上上中中 | PP→P↖K(←K) |
| | エルボー | 中 | →P |
| | エルボーサマー | 中上 | →P↖K(←K) |
| | ダブルジョイントバット | 中中 | →PK |
| | エルボーハンマー | 中中 | →P←P |
| | ニーアタック | 中 | →K |
| | ライジングニー | 空 | ↓→K |
| | 右端脚（うたんきゃく） | 中 | →→K |
| | 連環腿（れんかんたい） | 中中 | →→KK |
| | 流影脚（りゅうえいきゃく） | 下 | →→→K |
| | 虎脚背転（こきゃくはいてん） | 空 | ↖K |
| | 水車蹴り（すいしゃげり） | 中 | ↖K+G |
| | 地走り（じばしり） | 下 | ↖K |
| | 幻葉（げんよう） | 上 | ←K+G |
| | 旋蹴り（つむじげり） | 空 | ←K+G |
| | 浮身連脚（ふしんれんきゃく） | 中 | →→K+G |
| | 雷竜飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく） | 下 | →→P+K+G |
| | 後転（こうてん） | 移動技 | →↘↓↙← |
| | 後転地擂り脚（こうてんじずりきゃく） | 下 | →↘↓↙←K |
| | 躍歩頂肘（やくほちょうちゅう） | 中 | →→→P |
| | 箭疾歩（せんしっぽ） | 中 | →←→→P |
| | 鉄山靠（てつざんこう） | 特殊中 | ←→→P+K |
| | ストマッククラッシュ | 中 | ↙→P+K |
| | サマーソルトキック | 中 | ↖K |

| | 技の名前 | 攻撃属性 | コマンド |
|---|---|---|---|
| 投げ技 | 心意把（しんいは） | 上段投げ | ↙→P |
| | 鶚子穿林（ようしせんりん） | 上段投げ | ←↘P+K |
| | 大纏崩墜（だいてんほうすい） | 上段投げ | →←→P+K |
| | 影霞（かげがすみ） | 上段投げ | ←→P |
| | 刀霞（かたながすみ） | 上段投げ | P+K+G |
| | 孤延落（こえんらく） | 上段投げ | ←P |
| | ネックブリーカードロップ | 上段投げ | →→P |
| | ボディリフト | 上段投げ | ←P+G |
| | スプラッシュマウンテン | 上段投げ | ↘↘P+K |
| | マシンガンニーリフト | 下段投げ | ↓→K |
| | ブレーンバスター | 上段投げ | P+G |
| | フランケンシュタイナー | 上段投げ | ↗K+G |
| | タイガードライバー | 下段投げ | ↘P+K+G |
| | ジャイアントスイング | 上段投げ | ←↙↓↘→P |
| | 葉裏霞（はうらがすみ） | 背後上下段投げ | P+G |

| | 技の名前 | 攻撃属性 | コマンド |
|---|---|---|---|
| 返し技 | 外門頂肘（がいもんちょうちゅう） | 上P返し | G←P |
| | 揚炮（ようほう） | 上P返し | G←P |
| | 単翼頂（たんよくちょう） | 上P返し | G←P |
| | 背歩裹肘（はいほりちゅう） | 中P返し | G↙P |
| | 上歩衝靠（じょうほうしょうこう） | 中P返し | G↙P |
| | 外門頂肘（がいもんちょうちゅう） | 中P返し | G↙P |
| | 翻身単打（ほんしんたんだ） | 下P返し | G↓P |
| | 双拍手（そうはくしゅ） | 下P返し | G↓P |
| | 小手返し（こてがえし） | 上P返し | ↓P |

| | 技の名前 | 攻撃属性 | コマンド |
|---|---|---|---|
| 追い打ち攻撃 | 槍下炮（そうかほう） | ダウン攻撃 | ↘P |
| | ストンピング | ダウン攻撃 | ↘P |

※コマンドはすべて右向きのものです。Pはパンチ、Kはキック、Gはガードを表しています。

# VALUABLE CD JACKET

## Virtua Fighter 2

パーチャファイター2

### 個性豊かな10人のキャラクタ

各キャラクタはそれぞれきまった格闘スタイルで戦う。ここでは今大会に参加する10人の格闘家のプロフィールを紹介。

**アキラ**

攻撃力が高く、一撃必殺といえる打撃技を豊富に持っているキャラクタ。

**パイ**

スキの少ない攻撃と素早い動きで相手を混乱させて戦うキャラクタ。

**ラウ**

相手を宙に浮かせてからの怒涛の空中コンボが強力なキャラクタ。

**ウルフ**

投げのジャイアントスイングが強力なため、一発が狙えるキャラクタ。

**ジェフリー**

多彩な投げ技と威力の高い打撃技で相手を押さえ込んでいくキャラクタ。

**ジャッキー**

トリッキーなコンビネーションでチクチク相手を固めていくキャラクタ。

**サラ**

優れた性能をもつ蹴り技と、最速のパンチで削っていくキャラクタ。

**カゲ**

弧延落で相手を一気にリングアウトさせることができるキャラクタ。

**シュン**

コミカルな動きと飲酒による今までにない動きで攻めるキャラクタ。

**リオン**

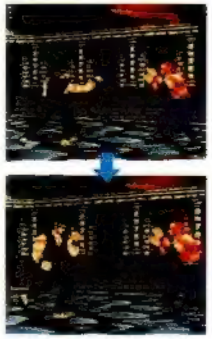
特殊な移動技で相手の攻撃を避けつつ、打撃を当てていくキャラクタ。

## 対戦で役に立つ㊙テクニック集

対戦をするにあたって、ここで紹介するテクニックは基本である。これらを使いこなさないと上級者に勝つことは難しい。コツといったものはなく慣れるしかないが、対戦で使えるようになれば勝率アップ間違いなし。

### ガードボタン活用法

ガードボタンは相手の攻撃を防御する以外にも、ダッシュを強制的に止めるといった効果もある。ほかにも、PKGとタイミングよく入力することで、パンチ後の硬直を少なくできる、PKキャンセルと呼ばれているテクニック。とくに空中コンボやフェイントに役立つ。またアキラやカゲはうまくやれば無限にヒットさせることも可能(2.0バージョンのみ)。



○キックのモーションをひっこめれば成功だ

### 自動二択で攻めよう

自動二択とは、ひとつのコマンドで2つの技の効果を持っている攻撃。サラを例に挙げると、→→Pは相手が立っていれば投げになり、しゃがんでいれば中段技になる。このように基本的にはどちらかの技が入ってしまう。一見ガード不能のようだが、次に述べるファジーガードを使えばこれらの攻撃は回避できる。

○肘を出すときも→→+Pのくせをつけろ

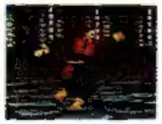
○自動二択は強力だぞ

### 究極のガード法「ファジーガード」

ファジーガードを使うと、立ち投げとすべての打撃技をガードできてしまう。やり方はしゃがみダッシュの入力をして、ガードボタンを押したままレバーをニュートラルにする方法と、ローキックをガードボタンでキャンセルする方法がある。ただし弱点もたった1つだけ存在する。しゃがみ投げである。これだけは回避できないので注意しよう。またしゃがみダッシュは強制的にキャラクタをしゃがみ状態にする。そのためしゃがんでからでないと出ない技を、立った状態から一瞬で出すこともできるようになるので活用しよう。

○通称「台湾ステップ」とも呼ばれていた

○重量級はしゃがみ投げで対抗しよう



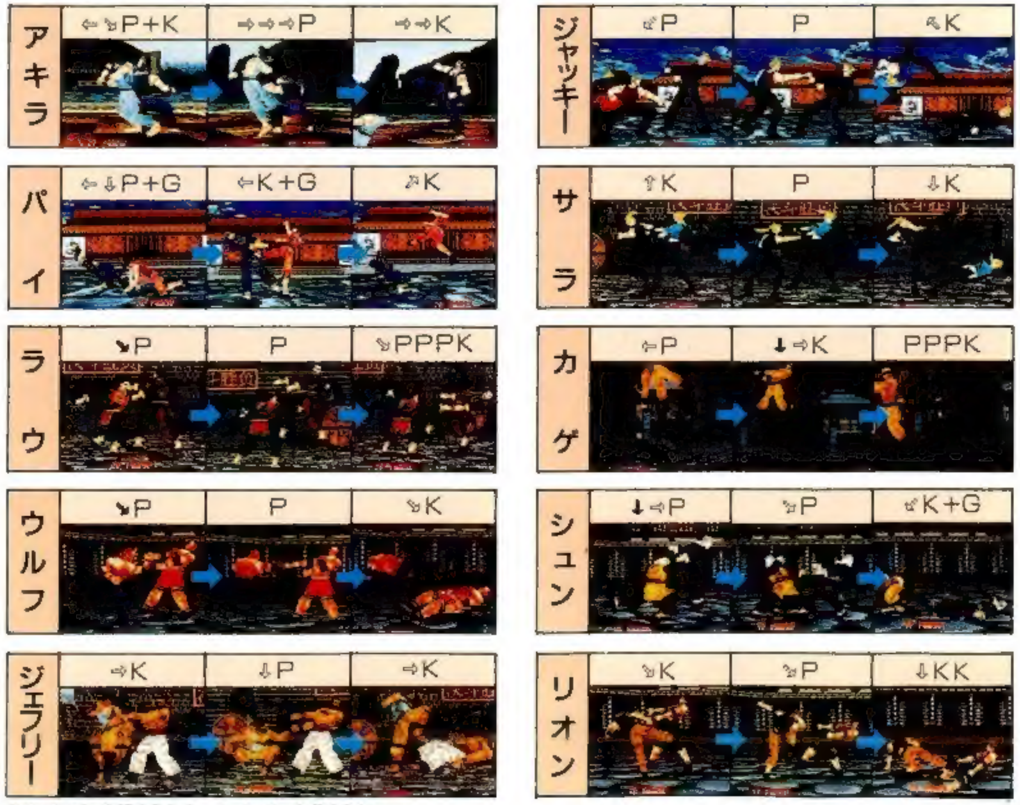
○有名な立ち斜上掌

○せっかくのボディーブローもファジーガードで…

## 相手を浮かせて空中コンボをたたき込め

ここで紹介している空中コンボは、安定して相手の体力を減らすことができる。相手を浮かす技の中にはカウンターをとらなければならないものもある（カウンターとは相手の技の出かかりにこちらの技を当てること)。この場合、体重の軽いパイやサラは高く浮いてしまうのでかなりつらい。逆に体重の重いウルフやジェフリーは浮きにくいので空中コンボはあまり多く入らない。このことを注意してコンボをたたき込もう。

※表中のGはガード、Pはパンチ、Kはキックを表しています。+は同時に押すことを表しています。



| | | | |
|---|---|---|---|
| アキラ | ⇦⇘P+K | ⇨⇨⇨P | ⇨⇨K |
| パイ | ⇦⇩P+G | ⇦K+G | ⇗K |
| ラウ | ↘P | P | ⇘PPPK |
| ウルフ | ↘P | P | ⇘K |
| ジェフリー | ⇨K | ⇩P | ⇨K |
| ジャッキー | ⇙P | P | ⇖K |
| サラ | ⇧K | P | ⇩K |
| カゲ | ⇦P | ↓⇨K | PPPK |
| シュン | ↓⇨P | ⇘P | ⇙K+G |
| リオン | ⇘K | ⇘P | ⇩KK |

※⇦…レバーを短く入れる　➡…レバーを長く入れる

## セガラリー・チャンピオンシップ

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中('95年12月29日) |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ |
| 価格（税別） | 5800円 |
| ジャンル | レース |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| 対応周辺機器等 | レーシングコントローラ対応 |
| バックアップメモリ | 80・プレイデータ |
| コンティニュー等 | なし |
| 現在の開発状況 | 100% |

**レースゲームといったらやっぱりタイムアタック。ここでは初級、中級、上級、超上級の全コースを攻略。コンマ数秒のタイムを縮める走りを追求だ。**

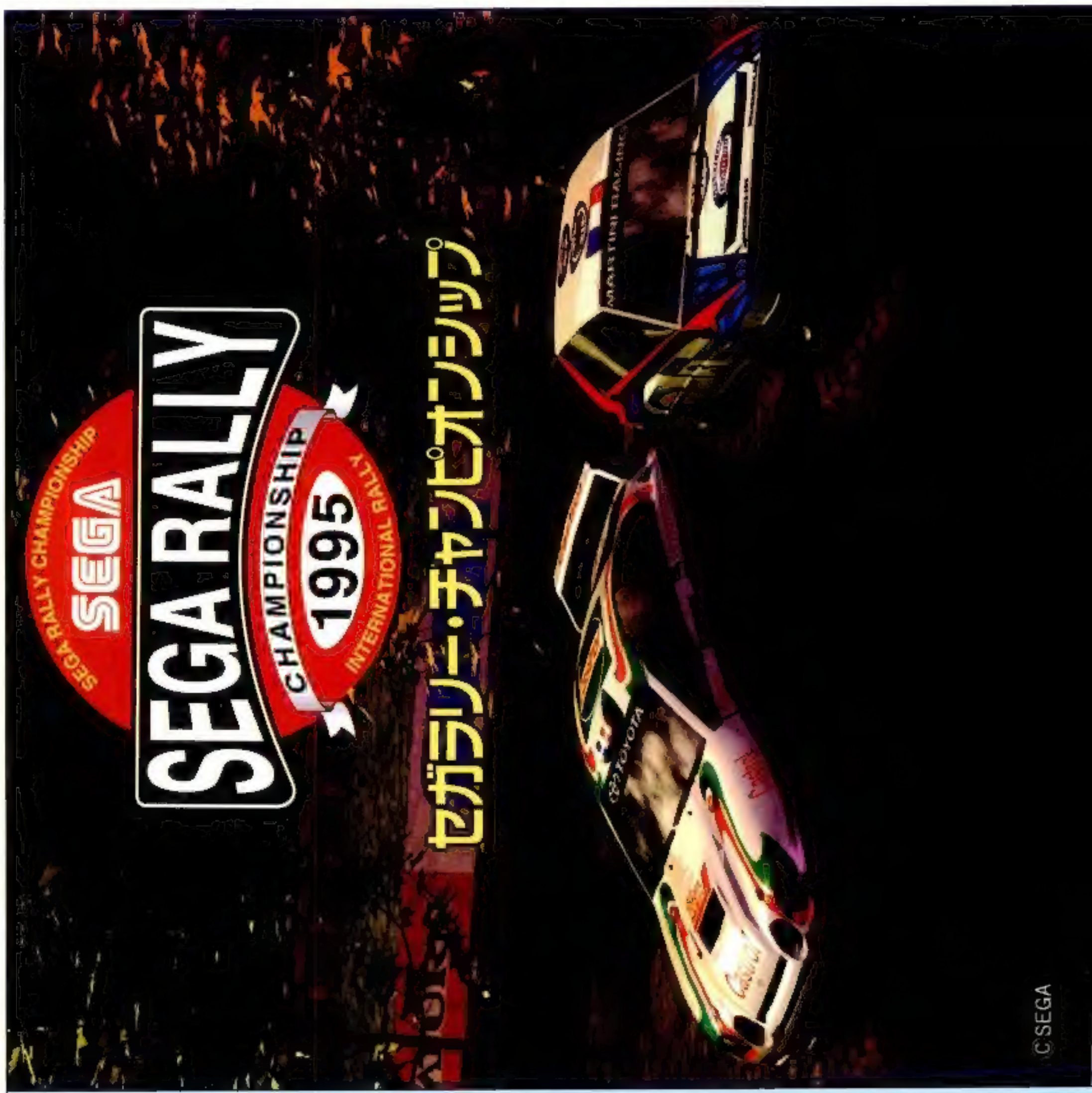
## Point Guidance

### ラリーを題材にしたレースゲーム

「セガラリー・チャンピオンシップ」は、WRC（ワールド・ラリー・チャンピオンシップ）に代表されるラリーをゲーム化したもの。実車に近い走りを追求、とくに路面感覚やグリップ感は今までのレースゲームにないリアルさを実現している。業務用からの移植作である本作だが、移植は完璧。さらに、サターンだけのモードも追加した。

◎ドリフトだけでなく、さまざまなテクニックが必要

◎タイムアタックが非常に熱いのもこのゲームの特徴

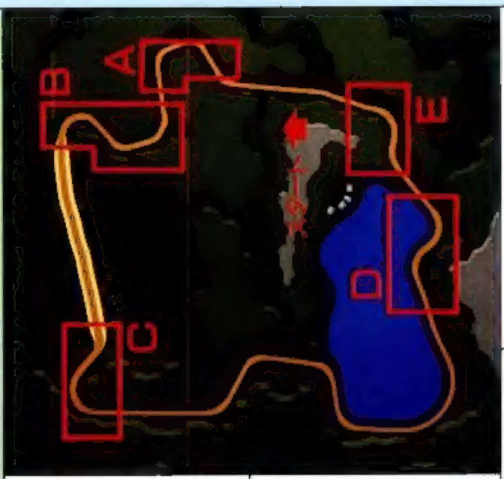


© SEGA

## 超上級コース LAKE SIDE

目標タイム／1ラップ 1分06秒台／トータル 3分21秒台

このコースは道幅が非常に狭く、急なコーナーが多数存在する。アクセル全快で走れる場所はたったの4ヵ所しか存在せず、走行は3速が基本になる。正確なハンドルさばきとドリフトテクニックが要求されるコースである。



**A** 緩い右コーナーから左コーナーが2つ続く。右コーナーは左寄りから3速に落としインへ。3速のまま、続く左カーブもアウトからインへ。そして2速に落としドリフトを維持、カウンターを当てながら続くカーブもアウトよりに抜ける。

◎基本となるのは、やはりアウト・イン・アウト

**B** 3つ続くコーナー。最初の右コーナーは中央やや右から進入。2速に落とし強引にインへ。少しスライドさせアウトへ。そのまま続く右コーナーのイン→アクセル緩めアウト。続く左コーナーは早めに2速へ落とし、グリップさせアウトへ。

◎的確なシフトチェンジが要求される場所である

**C** 長いストレート後。右コーナーはノーブレーキで進入。なるべくアウトに寄っておき、インスレスレを抜ける。その直後に2速に落とし、続く左コーナーに備える。スライド、ドリフトさせ、インからアウトへと抜けていく。

◎直線でスピードが出ているので注意

**D** かなりキツいシケイン。最初の右コーナーは、左寄りから3速に落としブレーキ。おもいきり減速した方がいい。ややドリフトさせインをつく。そのまま右側に寄せ、2速に落としブレーキ。ドリフトさせイン→アウトへ。

◎初めの右コーナーの進入がカギになる

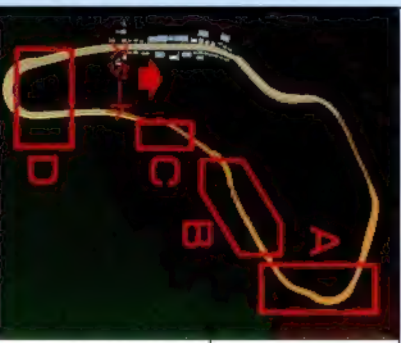
**E** 最終コーナー。前のコーナーを抜けたら3速に上げる。最初の右コーナーは少しアクセルを緩めインへ直進。そのまま左コーナーへ。ブレーキで強引にスライドさせ、インに沿って抜ける。そして左側を走り加速して走る。

◎その前のコーナーに比べれば楽である

## 初級コース DESERT

目標タイム／1ラップ 53秒台／トータル 2分43秒台

初級コースは直線部分が多く、急なカーブもそれほどない。路面がすべてダートとなっており、未舗装路から砂漠へと変化していくコースである。大きなポイントが少ないだけに、細かいテクニックがタイムに影響してくる。



**A** チェックポイント後の複合コーナー。ここは1回のドリフトで抜ける。まず、チェックポイント前から左に寄せ、通過後ドリフトでイン側へ。直後マシンを安定させグリップ走行でインへ。

**B** 3連続ジャンプ地点。あらかじめ右側に寄っておき、初めはそのまま右側スレスレで飛ぶ。2つ目も同様に、なるべく右側をジャンプする。そして最後のジャンプで、ややハンドルを左にきり、次の左コーナーに備える。

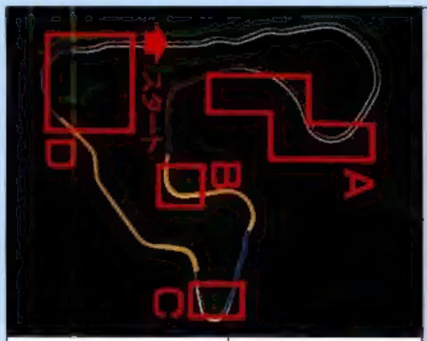
**C** キツいシケイン。前のコーナーを抜けたらマシンを右側に寄せる。左コーナーの入り口が見えたら徐々に左に寄り、インギリギリを通過。直後右に少し切ればノンブレーキで抜けられる。

**D** 一番の難所。車を左の芝に乗せておき、カーブが始まる直前でインに切り込み3速に落とす。ドリフトしながらインギリギリを通過。ドリフトしたらすぐにハンドルを戻し、アウトに膨らみながら右ラインで抜けていく。

## 中級コース FOREST

目標タイム／1ラップ 1分14秒台／トータル 3分46秒台

ここでは森を走り抜ける。スタート地点の路面は舗装路だが、中盤ではダートに変化する。前半は直線部分や緩いカーブが続き、後半では急なカーブやクランクなどの難所が出てくる。難しいコーナーが多く存在するコース。



**A** ここはアクセル全開のままドリフトさせる。初めの右コーナーは中央付近から切り込み、芝生の上でスライド。左コーナー出口直前から直進。左コーナーはグリップさせ左側ギリギリを抜ける。

**B** キツい左コーナー。トンネルから右側に寄せておき、コーナー表示が出たらハンドルを切り3速に落とす。インスレスレを走り、そのままアウトに膨らみながら抜ける。そして次のコーナーに備え、左側にラインを変える。

**C** 最大の難所ヘアピン。進入はアウトから。表示が出たらハンドルはそのままで2速に落とす。気持ち走ったら右におもいきり切り、インギリギリに沿って走り、アウトに膨らみつつ抜ける。

**D** 最終の複合コーナーは一つのコーナーと考える。初めのS字は、コース中央から看板が立っている左の壁ギリギリを。そのまま少しだけスライドさせ、カウンターを当てながら立ち上がらせる。あとはグリップさせイン へ。

## 上級コース MOUNTAIN

目標タイム／1ラップ 1分08秒台／トータル 3分24秒台

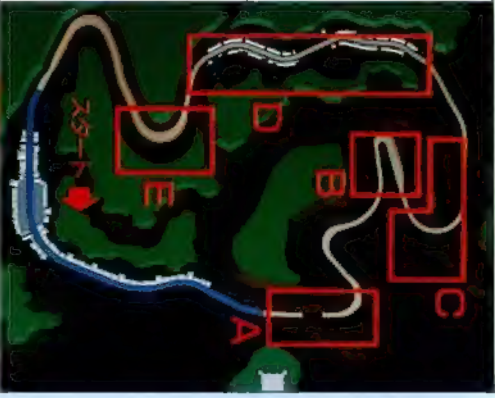
街中を走るだけあり、コースが前コースに比べて極端に狭い。路面はすべて舗装路。そのため、ドリフトしやすくなっている。ここではいかにグリップ走行できるかがカギ。加えて的確なシフトチェンジも重要になってくる。

**A** トンネル直後の左コーナー。チェックポイント前から右に寄っておき、通過後すぐに2速まで落とす。ハンドルをおもいきり左に切り、ドリフトさせながらインを走る。その後、カウンターを当てながら体勢を立て直し、アウトへ寄る。そして、次のコーナーに備え素早くシフトアップさせる。

○連続で急なコーナーが続く始発点。かなり重要

**B** ゲーム中最大のヘアピン。ここはかなりの減速が必要。ヘアピンのかなり前からブレーキを掛け1速まで落とす。右におもいきり切り込み、インの頂点に沿って方向転換をする。出口が見えたらハンドルを戻しブレーキを放す。抜けたらアクセルを踏みながら、徐々に右側に寄りつつ加速を。

○いかに急制動、方向転換ができるかがポイント



**C** 右側を走りながらチェックポイントを通過、同時に3速にする。ハンドルを左に切りドリフトさせる。インベタ走行をし、ずれるようならアクセルで調整していく。コーナー途中で7000回転を超えたら、4速にシフトアップ。

○緩いカーブだが、かなり長く続く

**D** 街中で道幅がかなり狭い。前半はアウト・イン・アウトを心がけ、大きな弧を描くように走る。後半の右コーナーは、ドリフトでインを突き、そのまま次のコーナーのインへ。出口の連続コーナーも1回のドリフトで抜ける。

○小さな動き、大きな弧を描く感じで

**E** 森林地帯の急な右コーナー。コース中央から進入し、2速に落とす。同時にハンドルを切りドリフト。インギリギリに沿って走り、カウンターを当てながら加速する。次のコーナーに備え、マシンは右側に寄せながら走る。

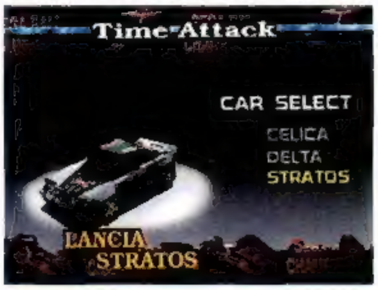
○エスケープゾーンには入らないように

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

セガラリー・チャンピオンシップ

### ストラトス出現コマンド

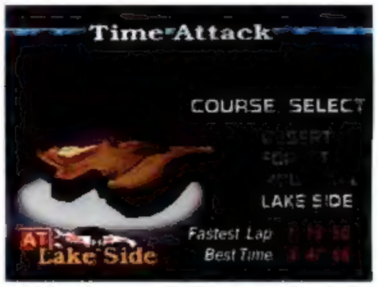
ランチア・ストラトスを出現させる方法は次のとおり。モードセレクト画面でX、Y、Z、Y、Xの順にボタンを押す。タイムアタックモードでは、この後のカーセレクト画面でストラトスが現れる。アーケードモードの場合、コマンド入力後のカーセレクト画面で、セリカのMTかデルタのMTにカーソルを合わせ、セリカの場所では左を、デルタの場所では右を押せば現れる。



○ストラトスの性能は、他の2台と比べものにならない

### 超上級コース出現コマンド

モードセレクト画面でXとYを同時に押すと、すべてのモードに超上級コースであるレイクサイドコースが出現する。



○超上級コースは、ハンパな腕では、まず完走できない

### ミラーモード

アーケードモードでミラーモードにするには、モードセレクト画面でYを押しながらCを押す。タイムアタックモードでプレイするには、コースセレクト画面でYを押しながらCを押せばいい。これで、いつもと反転したコースを走ることができる。

2'05"35
1'08"35
0'57"00
4
128
○まるで別コースになる。たまの気分転換にどうぞ

# ガーディアン ヒーローズ

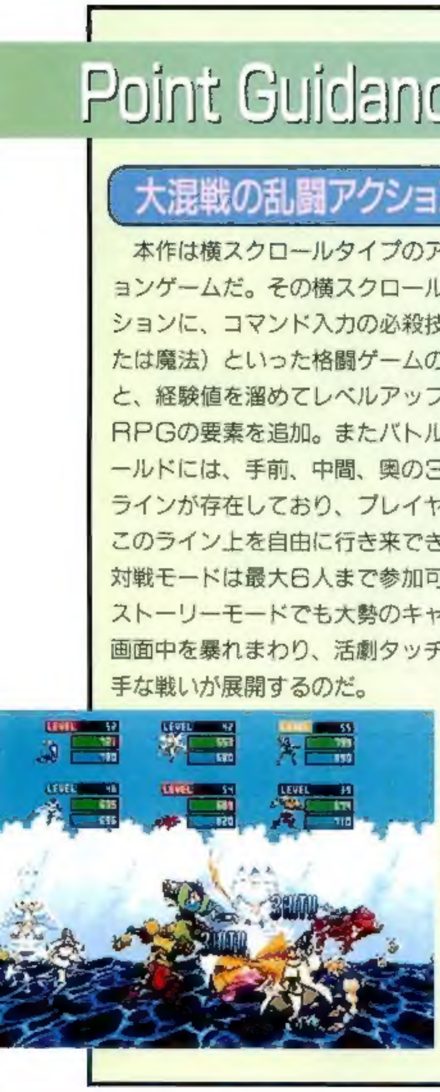
| | |
|---|---|
| 発　売　日 | 発売中('96年1月26日) |
| 発　売　元 | セガ |
| 開　発　元 | トレジャー |
| 価格(税別) | 5800円 |
| ジャンル | 格闘アクション／RPG |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 6人同時 |
| 対応周辺機器等 | マルチターミナル6対応 |
| バックアップメモリー | 19・プレイデータ |
| コンティニュー等 | コンティニュー |
| 現在の開発状況 | 100% |

**ストーリーモードと対戦モードからなる本作。そのストーリーモードで役立つシナリオ分岐早見表や、ウル技などの隠し要素を紹介する。**

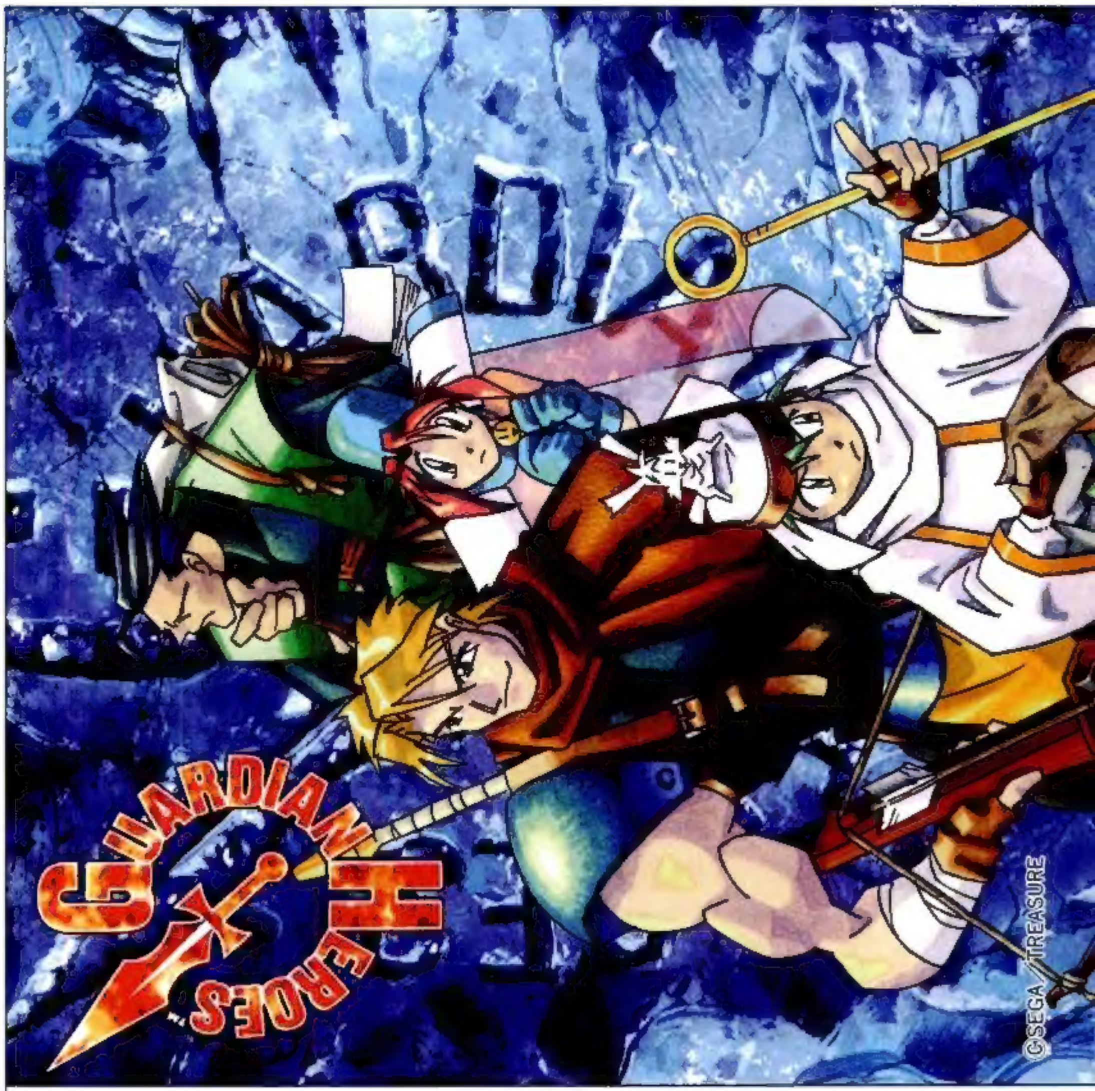
## Point Guidance

### 大混戦の乱闘アクション

本作は横スクロールタイプのアクションゲームだ。その横スクロールアクションに、コマンド入力の必殺技（または魔法）といった格闘ゲームの要素と、経験値を溜めてレベルアップするRPGの要素を追加。またバトルフィールドには、手前、中間、奥の3つのラインが存在しており、プレイヤーはこのライン上を自由に行き来できる。対戦モードは最大6人まで参加可能。ストーリーモードでも大勢のキャラが画面中を暴れまわり、活劇タッチの派手な戦いが展開するのだ。



◎3ラインの広いフィールドで、6人のプレイヤーがひしめく。白熱必至！



©SEGA／TREASURE

## 絶対役立つ！ 4つのウル技!!

ストーリーモードでの戦いは長く厳しい。激戦を勝ち抜くため、そしてすべてのエンディングを見るためには相当の努力が必要だ。ここでは過酷な戦いの旅を楽に進めるための、とっておきのウル技を紹介しよう。

### デバッグモード

まずモード選択画面でオプションを選択。次にオプション画面でディップスイッチにカーソルをあわせ、A、Y、Cを同時に押す。するとディップスイッチの項目に、「ENEMY　LEVEL　DISP」と「NEXT　EXP　DISP」、「DEBUG」が新たに加わる。「ENEMY〜」をONにすると、敵のレベルの表示。「NEXT〜」ONでレベルアップするのに必要な経験値の表示。「DEBUG」をONにした場合は、下の表のような効果が得られる。

### ランディの隠し技

自キャラがランディで、右を向いている場合、右下を押しながらCを押す。すると炎系の隠し技が出る。左向きの場合は、左下を押しながらCを押せば出せる。

### 隠し闘技場

ステージ3、5、12の最初のエリアをクリアするとき、自キャラとアンデッドを一番奥のラインに置く。すると次々に敵が出現する隠し闘技場に入れる。

### コンティニュー増加

ストーリーモードをイージーで始め、わざと死んでゲームを中断する。次にハードで再開すると、通常3回のコンティニューが98回まで可能になっている。

| デバッグ使用時の効果一覧 |
|---|
| オプションのテストモードを選ぶと、エンディングを見ることができる |
| ストーリーモードを始めると、最初からレベル200になっている |
| ストーリーモードでキャラを選択後、ステージセレクトが可能。方向ボタンでステージ数を変え、Aボタンで決定する |
| ストーリーモードをプレイ中にポーズをかけ、X、Y、Zを押しながら上を押すと、体力が完全回復する |
| ストーリーモードをプレイ中に、Rとスタートを押すと1シーンとばすことができる。さらにR、A、スタートで2シーン、R、B、スタートで3シーン、R、C、スタートで4シーンとばすことができる |
| ストーリーモードをプレイ中に、L、Rとスタートを押すと1シーン戻すことができる。さらにL、R、A、スタートで2シーン、L、R、B、スタートで3シーン、L、R、C、スタートで4シーン戻すことができる |
| デバッグをONにしてから、さらにNEXT　EXP　DISPをONにする。その後ストーリーモードを始めると、自キャラの体力ゲージの上にカルマポイントが表示される |
| まずストーリーモードかVSモードをプレイ中にポーズをかける。そしてLを1回、または2回押すと、2種類の当たり判定を見ることができる |
| VSモードでゲームを始めると、最初からすべてのキャラが使用できる |

ガーディアン ヒーローズ

## 見えないパラメータ、カルマポイント

ストーリーモードでは途中でシナリオが分岐するため、エンディングも複数用意されている。これらエンディングは、さらにグッドエンディングとバッドエンディングの2種類に分かれるのだ。グッドとバッドのどちらになるかは、カルマポイントと呼ばれる数値の増減によって決定する。例えばステージ中に点在しているカゴや石像などの障害物、逃げ惑う敵兵士や市民に攻撃するといった、悪いおこないをするとポイントは減少。逆に何も壊さず、敵兵士や市民を逃がしてやるとポイントは加算されていく。そうしてゲームを進めていき、エンディングを迎えた時点でポイントが0以上のプラスならグッド、マイナスだとバッドになる。ちなみにこのカルマポイントは、画面上に表示されない。ポイント増減量は下の表のとおりなので、これを参考にうまくポイントを調整して、グッド、バッドのうち、見たいほうのエンディングを見よう。

### カルマポイント増減の条件

| プレイヤーの行動 | ポイント |
|---|---|
| 背景のリンゴかごを壊す | −4 |
| 背景の教会の椅子を壊す | −4 |
| 背景の教会の石像を壊す | −64 |
| 背景の教会の石像を破壊後、さらに攻撃を加える | −64 |
| 背景のシャンデリアを壊す | −1 |
| 背景のガイコツを壊す | −8 |
| 背景の野菜カゴを壊す | −4 |
| 戦闘不能の相手を攻撃する | −1 |
| 逃げようとする敵兵士を攻撃する | −4 |
| 女性市民を攻撃する | −8 |
| 子供市民を攻撃する | −16 |
| 老人市民を攻撃する | −12 |
| 軟弱市民を攻撃する | −1 |
| 肥満市民を攻撃する | −4 |
| 敵兵士に発見されずに画面外に逃げる | +8 |
| 逃げている敵兵士を画面外に逃がす | +8 |
| 歩いている市民を画面外に逃がす | +1 |
| 逃げている女性市民を画面外に逃がす | +4 |
| 逃げている子供市民を画面外に逃がす | +8 |
| 逃げている老人市民を画面外に逃がす | +6 |
| 逃げている軟弱市民を画面外に逃がす | +1 |
| 逃げている肥満市民を画面外に逃がす | +2 |
| シーンをクリアする | +10 |

## シナリオ分岐早見表

ストーリーモードでゲームを進めていると、ほとんどのステージでシナリオ分岐の選択肢が表示される。ここでは各ステージでの選択肢と、その選択肢を選んだ場合の行き先を紹介。下の表をもとに最短ルートをたどるもよし、最長ルートでいばらの道を歩むもよし、自分なりの進行ルートを組み立てよう。ちなみに表のステージ13の選択肢は、13－1、13－2の2セット存在する。まずステージ13冒頭で、13－1の3つの選択肢が表示される。そこで「すべてが悪しき者とは思わない」を選択すると、強制的にステージ20にとばされ、ボスクラスの敵と戦闘。そして戦闘後、強制的にステージ20にとばされ、13－2の3つの選択肢が新たに表示されるというわけだ。

| ステージ | 選択肢 | 行き先 |
|---|---|---|
| 1 | 選択肢なし。強制的に次ステージへ | ステージ2へ |
| 2 | 何も恐れずに街へ出る | ステージ4へ |
|  | 近くにあるという小さな村へ行く | ステージ5へ |
|  | 逃げて体勢を立て直す | ステージ3へ |
| 3 | 村を出てレジスタンスの村を救う | ステージ6へ |
|  | この先の山を越えて城へ向かう | ステージ8へ |
| 4 | このままカノンを追いつめる | ステージ12へ |
|  | この場はひいて村へ急ぐ | ステージ7へ |
| 5 | 森に入って近づく | ステージ11へ |
|  | 正面から城へ続く街へ入る | ステージ10へ |
|  | 街での戦いを避け荒野に出る | ステージ9へ |
| 6 | 森へ入って城へ近づく | ステージ11へ |
|  | 正面から城へ続く街へ入る | ステージ10へ |
|  | 街での戦いを避け荒野に出る | ステージ9へ |

| ステージ | 選択肢 | 行き先 |
|---|---|---|
| 7 | 森へ入って城へ近づく | ステージ11へ |
|  | 正面から城へ続く街へ入る | ステージ10へ |
|  | 街での戦いを避け荒野に出る | ステージ9へ |
| 8 | このやり方は間違っている | ステージ13へ |
|  | 偽りの権力を使うのは許せない | ステージ14へ |
|  | 国の平和を壊しては意味がない | ステージ15へ |
|  | なぜ力で権力を奪った | ステージ16へ |
|  | このやり方も仕方のないことだ | ステージ17へ |
| 9 | このやり方は間違っている | ステージ13へ |
|  | 偽りの権力を使うのは許せない | ステージ14へ |
|  | 国の平和を壊しては意味がない | ステージ15へ |
|  | なぜ力で権力を奪った | ステージ16へ |
|  | このやり方も仕方のないことだ | ステージ17へ |
| 10 | このやり方は間違っている | ステージ13へ |
|  | 偽りの権力を使うのは許せない | ステージ14へ |
|  | 国の平和を壊しては意味がない | ステージ15へ |
|  | なぜ力で権力を奪った | ステージ16へ |
|  | このやり方も仕方のないことだ | ステージ17へ |
| 11 | このやり方は間違っている | ステージ13へ |
|  | 偽りの権力を使うのは許せない | ステージ14へ |
|  | 国の平和を壊しては意味がない | ステージ15へ |
|  | なぜ力で権力を奪った | ステージ16へ |
|  | このやり方も仕方のないことだ | ステージ17へ |

| ステージ | 選択肢 | 行き先 |
|---|---|---|
| 12 | このやり方は間違っている | ステージ13へ |
|  | 偽りの権力を使うのは許せない | ステージ14へ |
|  | 国の平和を壊しては意味がない | ステージ15へ |
|  | なぜ力で権力を奪った | ステージ16へ |
|  | このやり方も仕方のないことだ | ステージ17へ |
| 13－1 | 悪に染まった者はすべて倒す | ステージ18へ |
|  | 邪悪な意志の偽王家を先にうつ | ステージ19へ |
|  | すべてが悪しき者とは思わない | ステージ20へ |
| 13－2 | 確かに悪は倒さねばならない | ステージ24へ |
|  | 人間同士の問題に口を出すな | ステージ25へ |
|  | それで解決するわけではない | ステージ26へ |
| 14 | 背後にかくれる他の力を先に倒す | ステージ18へ |
|  | 自分たちがまず城へのり込む | ステージ19へ |
|  | 今事実がわかれば民は混乱する | ステージ20へ |
| 15 | バルガと王を共に敵とみなす | ステージ19へ |
|  | 王を倒すことに協力する | ステージ20へ |
|  | 自分達も王に問う | ステージ21へ |
|  | とりあえずバルガを止める | ステージ22へ |
| 16 | 人をとりまく不穏な空気を消す | ステージ21へ |
|  | カノンの復讐の進行を止める | ステージ22へ |
|  | カノン亡き今、他の者が気にかかる | ステージ23へ |
| 17 | 地の者の話など聞けない | ステージ21へ |
|  | 城と民衆のもとへもどる | ステージ22へ |
|  | 話を聞くため先へ進む | ステージ23へ |

| ステージ | 選択肢 | 行き先 |
|---|---|---|
| 18 | 邪悪な魔の力を断つ | ステージ24へ |
|  | 人間界に平和をとりもどす | ステージ25へ |
| 19 | 邪悪な魔の力は使わせない | ステージ24へ |
|  | バルガの手から国を守る | ステージ25へ |
|  | バルガを正気にもどす | ステージ26へ |
| 20 | 確かに悪は倒さねばならない | ステージ24へ |
|  | 人間同士の問題に口を出すな | ステージ25へ |
|  | それで解決するわけではない | ステージ26へ |
| 21 | 混乱する国を守る方が先だ | ステージ26へ |
|  | 暴走する人造兵を止める | ステージ27へ |
|  | 話を聞く | ステージ28へ |
| 22 | チャンスをうかがう | ステージ26へ |
|  | 言いなりになるしかない | ステージ27へ |
|  | 本人もああ言ってることだし… | ステージ28へ |
| 23 | 国と民の平和のために戦う | ステージ27へ |
|  | 真実を知り悪を倒す | ステージ28へ |
| 24 | 分岐なし。エンディングへ | エンディング |
| 25 | 分岐なし。エンディングへ | エンディング |
| 26 | 分岐なし。強制的にステージ29へ | ステージ29へ |
| 27 | 分岐なし。強制的に次ステージへ | ステージ28へ |
| 28 | 分岐なし。エンディングへ | エンディング |
| 29 | 分岐なし。エンディングへ | エンディング |
| 30 | 分岐なし。エンディングへ | エンディング |

# VALUABLE CD JACKET

## ストリートファイターゼロ

| | |
|---|---|
| 発　売　日 | 発売中('96年1月26日) |
| 発　売　元 | カプコン |
| 開　発　元 | カプコン |
| 価格（税別） | 5800円 |
| ジャンル | 格闘アクション |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| ＣＤ枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリー | 32・プレイデータ |
| コンティニュー等 | コンティニュー |
| 現在の開発状況 | 100% |

**対戦で強くなるために、会得しておかなければならない連続技。そこで、隠しキャラクタを含めた全13キャラクタの実用的な連続技を一挙掲載だ！**

## Point Guidance

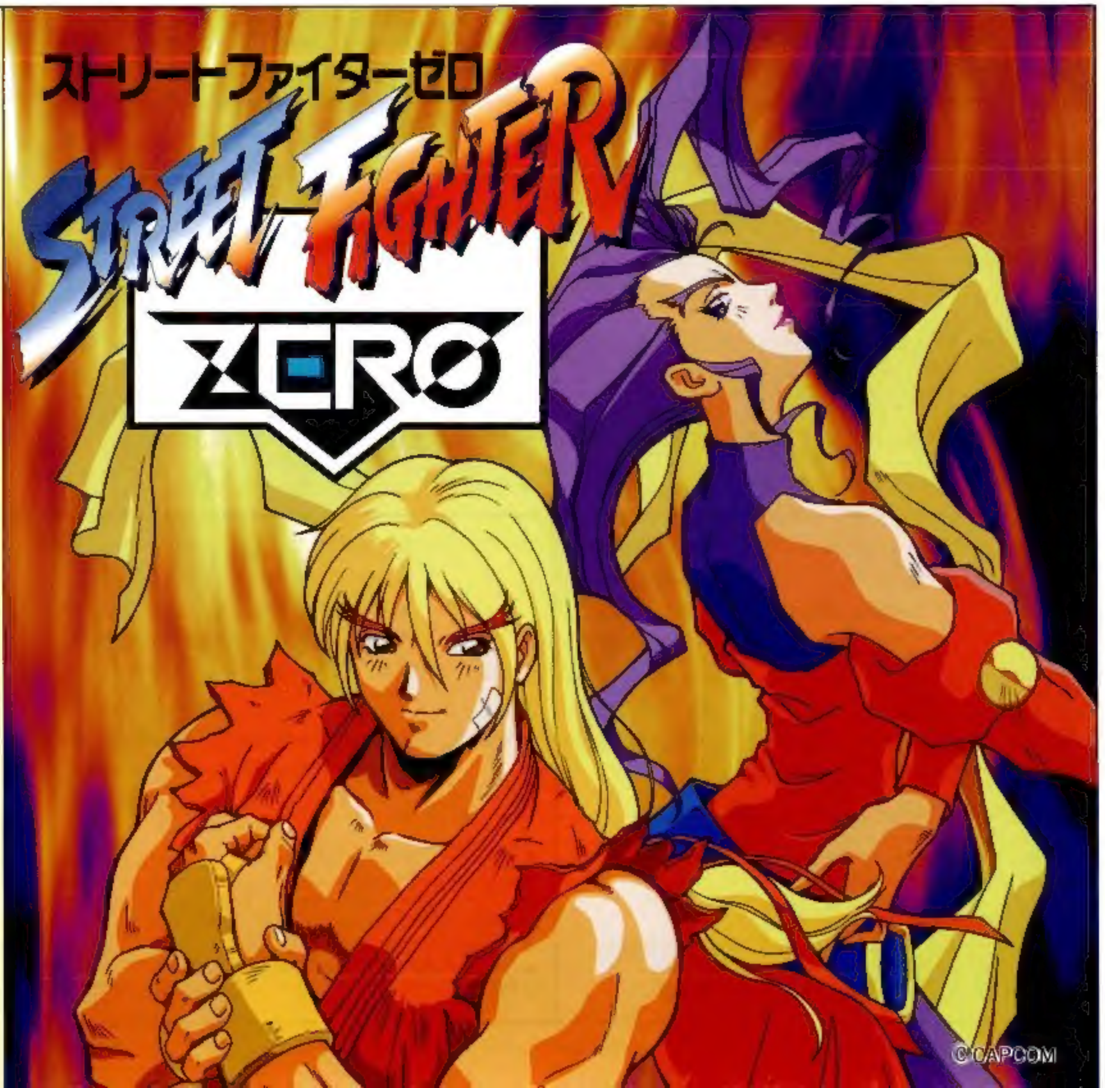
### 人気格闘2Dゲーム

ゲーム業界を震撼させ、対戦格闘の地位を確立した『ストリートファイターII』。『ZERO』はその事実上の続編に当たる。

新キャラクタの追加やZEROカウンター、連続技やキャンセル技といった数々の部分を改良し、さらに戦いの幅を増やした。隠し要素やイージースーパーコンボなど、ファンのみならず初心者への配慮もなされたのも特徴。

○新キャラクタの中には、違うゲームで登場したキャラクタもいる

○絶妙のバランス調整を誇る。初心者への間口も広げてくれた一作



**ナッシュ**

ソニックブームからの連続技が難しい。初めのジャンプの時点でためを作り、クロスファイアブリッツを出した後もためを作る。技のタイミングは目押し。

- 下弱P→弱K→中P→下強K
- J強P→下弱P×3→N中K→強ソニックブーム
- めくり中K→下弱P→強サマーソルトシェル
- J強P→下弱P×3→下弱K→サマーソルトジャスティスLV3
- めくり中K→下弱P×3→下弱K→クロスファイアブリッツLV1→サマーソルトジャスティスLV2
- ソニックブーム→J強P→下弱P→下弱K→クロスファイアブリッツ

**バーディー**

ボディプレス→下強P→ブルリベンジャーの連続技は、下強Pにキャンセルを掛けてブル～を出せばつながる。ハメ技なのが、ボディプレス→下弱K→マーダラーチェーン。下弱Kがヒットしている間にコマンドが成立すれば、マーダラーが確実に入る。

- 弱K→下中P→下強P
- ボディプレス→下強P→ブルヘッド
- ボディプレス→下強P→ザ・バーディーLV1～3
- ボディプレス→下弱K→マーダラーチェーン
- ブルヘッド→マーダラーチェーン
- ボディプレス→下強P→ブルリベンジャーLV1～3

**ソドム**

ジゴクスクレイプを使った連続技が強力。右には2パターン載せてあるが、いずれも強Kからつながる。これを覚えておくと便利。また、投げ技の後にはメイド～がつながる。コマンド投げの連続技としてあるのが、弱Kからのもの。強Kの後、間をあけずに入力すれば、きれいに連続技としてつながる。

- J強K→下弱K→テンチュウサツ
- J強K→弱K→中K→下強K
- 弱K→中K→強K→ダイキョウバーニング
- 強P→強K→ジゴクスクレイプ
- めくり弱K→下弱P→弱K→強K→メイドノミヤゲLV3
- J強K→弱K→強K→メイドノミヤゲLV3
- 強K→強K→ジゴクスクレイプ
- 投げ技→メイドノミヤゲLV1～3

**アドン**

アドンで狙いたい連続技は、ジャガーバリードアサルトにつなぐもの。中P入力のときに半分のコマンドを入力しつつ、Pを出す。ただし、Pを出す瞬間に→を押していると投げ技になる場合があるので注意。後は、下中Kから強ライジングジャガーがつながるので、連続技に絡めていけば強力になる。

- J強K→下弱K→中P→下強K
- 下中P→下弱K→下強K
- J強K→下中K→強ライジングジャガー
- J強K→中P→ジャガーバリードアサルトLV1～3

**ローズ**

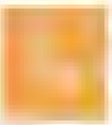
下強K、強ソウルリフレクト後の浮いた相手にオーラスルーが入る。簡単で強力なのが、J強K→強P→オーラソウル～。常に狙いたい連続技である。

- 下弱P→下弱K→下中K→下強K
- J強K→強P→弱or中ソウルスパーク
- ソウルイリュージョン→斜めJ強K→スライディング→スライディング
- J強K→強P→オーラソウルスパークLV1、2
- J強K→下強K→オーラソウルスルーLV1～3
- J中K→下中P→強ソウルリフレクト→オーラソウルスルーLV1、2
- 下弱K→スライディング→中K→ソウルスパーク

※技のコマンドはすべて、キャラクタが右向きのものです。

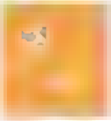
## 全13キャラクタの連続技特集

ここに載せている連続技は、戦闘の基本となるものや、スーパーコンボを絡めた威力の高いものなど、場面、用途に合わせたものである。練習を重ね、ぜひともマスターしてほしい。



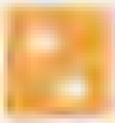
オススメは下弱Kからの真空波動拳の連続技。空中にいる相手に当たるので、下強Kで転ばせてすぐ撃てばヒットする。最後のJ強Kからの連続技は、J強Kの当てる打点を低くし、強Pの入力を↓↙←Pと押すことがコツ。締めは↓を押しながら中P連打。

- ●下弱K×2→下中K→下強K
- ●下弱K→下中K→強波動拳
- ●J強P→強Por下強P→波動拳
- ●J強K→下中K→真空波動拳
- ●めくり中K→下中K→下強P→真空波動拳
- ●真空竜巻旋風脚LV2→真空波動拳(空中に浮いているとき)
- ●下弱K→下強K→真空波動拳
- ●J強K→強P→真空竜巻旋風脚LV3→J中P



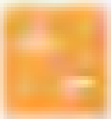
ケンはJ強Kか下弱Kからの連続技が強力。また、[illegible]からのJ強K→強P→強昇龍拳もお手軽かつ強力。スーパーコンボを絡めたものは、下弱Kか中Kキャンセルの神龍拳が出せるようになれば、かなり戦力アップする。めくり中Kは、高い打点で当てるようにすれば成功しやすい。ケンは同系列の連続技が多いので、連続技はわりと楽な方だろう。

- ●J強K→下中K→波動拳
- ●J強K→下弱K→下中K→強K
- ●J強K→下弱K→中K→弱K→強K
- ●J強K→強P→強昇龍拳
- ●めくり中K→弱P×2→中K→竜巻旋風脚(昇龍裂破LV3)
- ●めくり中K→弱P×2→弱K→中K→昇龍裂破
- ●J強K→下弱K→神龍拳(ボタン連打)
- ●めくり中K→下弱P×2→中K→神龍拳



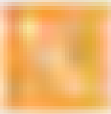
春麗はため系の必殺技が多いため、連続技中は常にコマンドをためておく必要がある。強力な連続技は、J攻撃からのスーパーコンボを絡めたもの。コツは常に先の技をみて技を出すこと。どの技はどれだけためれば出せるのか頭に入れることが大切だ。

- ●弱P×2→中P→下強K
- ●J強P→下弱K→下中P→強天昇脚
- ●J強P→弱P→中P→強気功拳
- ●J中P→中P→百裂脚
- ●JP→下弱P→下中P→千裂脚LV3→強天昇脚
- ●JP→弱P×3下弱P→千裂脚LV1→覇山天昇脚LV2
- ●㊙気功掌LV1→強天昇脚
- ●めくり中K→下弱K→気功掌LV3



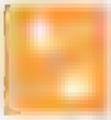
ガイは基本的に連続技を作りやすいキャラクタなので、下記以外にも多数の連続技が存在する。使いこなしたい連続技は、J強K→下弱K→中P→強P→首狩りと下弱K→中P→強K→中K→影すくい。両者とも最後の技の入力が難しいので、まずは最後を絡めない連続技を出せるようにしてから練習するといい。難易度はかなり高い部類に入るが、ガイ使いならぜひともマスターしてほしい強力な連続技だ。

- ●下弱K→下中K→下強K
- ●下弱K→中P→強K→中K
- ●下弱K→中P→強K→中K→影すくい
- ●J強K→下弱K→中P→強P→首狩り
- ●下強P→強武神旋風脚
- ●下弱K→中P→強P→武神剛雷脚LV1
- ●肘落とし→弱P×3→強P→武神剛雷脚LV3



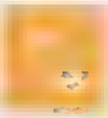
LV3のタイガーキャノンは、相手の体力の半分を奪える威力を持つ。そのため、飛び込みKからタイガーキャノンで締めるコンボは必ず使えるように。また、場所とキャラクタに左右されず安定して2桁コンボとなる、J強KからタイガーレイドLV3で終わる連続技も強力。若干コマンドが難しいが、あせらず確実にK3つ押しをすれば大丈夫だろう。加えて、めくり中K→タイガージェノサイドも強力。

- ●弱P→中P→下強K
- ●J強K→弱P→中K→タイガーキャノン
- ●J強K→弱P→中P→強タイガーショット
- ●めくり中K→弱P→中P→強タイガーブロー
- ●J強K→弱P→中P→タイガーレイドLV3
- ●㊙J強K→弱P→中P→タイガーレイドLV1→強タイガーブロウ



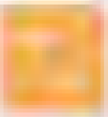
空中に浮いた敵に追い打ちを掛ける連続技を豊富に持つ。下強Kを竜巻斬空脚で拾って、さらにタイミングがシビアだが強豪昇龍拳や滅殺豪昇龍で拾える。出しにくいが強力なのがJ強Kから滅殺豪波動につなぐ連続技。滅殺〜が出にくいが、前の弱Kと下中Kの間にコマンドを直前まで入力しておくことがコツ。あと連携になるが、下中Kからすぐに瞬獄殺を出せば、相手の反応が少しでも遅れると決まる。

- ●下弱K→中P→強P→豪波動拳
- ●下弱K→下中K→下強K→強竜巻斬空脚
- ●J強K→中P→中竜巻斬空脚→強豪昇龍拳(滅殺豪昇龍)
- ●J強K→弱K→下中K→滅殺豪波動
- ●斬空波動拳→斬空波動拳→滅殺豪波動→強豪昇龍拳
- ●㊙斬空波動拳→空中竜巻斬空脚→弱竜巻斬空脚→滅殺豪昇龍
- ●天魔空刃脚→下弱P→下弱K→下強K→強竜巻斬空脚



ベガはZEROコンボが存在しないので、連続技があまりない。基本的に、下中Kからニープレスかスーパーコンボにつなぐ形になる。また、ため系の必殺技を持つので、必然的にため始めるポイントも重要になってくる。春麗同様、技を仕掛けた直後にためを開始すれば大丈夫だ。例を出せば、J強Pからのものはジャンプ直後にため始めればいい。難易度はかなり高いが、弱サイコショットからの連続技は、相手の体力の3分の2を奪える極悪もの。

- ●J強P→下弱K→弱K
- ●弱サイコショット→ダブルニープレス
- ●J強P→下中K→ダブルニープレス
- ●下中K→ニープレスナイトメア
- ●弱サイコショット→J強K→下中K→サイコクラッシャー



ダンの連続技は、数が豊富で割と強力。ぜひとも会得してもらいたいのが、J強K→下弱P→下強P→断空脚→晃龍烈火LV3と晃龍烈火の追い打ち攻撃は、画面端でなければ入らないが、ぜひとも狙ってほしい。相手の飛び込んできたときは、下強Pで迎撃をし、晃龍烈火LV3で拾えるようになれば戦力がかなり上がる。また下強Kからも晃龍烈火が入る。

- ●下弱P→下中P→下強K
- ●J強P→下強P→強断空脚
- ●めくり中K→下弱P→下中K→中断空脚
- ●めくり中K→下弱P→下強P→震空我道拳LV3
- ●めくり中K→中P→晃龍拳
- ●J強K→下強K→晃龍烈火LV3
- ●下強P→晃龍烈火LV3
- ●めくり中K→下弱P×2→必勝無頼拳LV3
- ●㊙J強K→下弱P→下強P→断空脚→晃龍烈火LV3

※本文中のJはジャンプを、Kはキックを、Nは方向キーのニュートラルを、Pはパンチを、Sはスーパーコンボを、下はしゃがみ状態を、㊙は相手キャラクタが画面端にいるときの限定技を表します。

ストリートファイターゼロ

## 隠しキャラクタ使用コマンド

ベガはLを押しながらカーソルを？に合わせ、←←↓↓←↓↓(1P側)、→→↓↓→↓↓(2P側)と入力しX+YかA+Bを押す。豪鬼もLを押しながら?に合わせ、←←←↓↓↓(1P側)、→→→↓↓↓(2P側)と入力、X+YかA+Bで決定する。ダンの場合は、L+Rを押しながら?に合わせ、YXABYもしくはYBAXYと1秒以内に入力すれば使用できる。

## 豪鬼必殺技一覧表

| 技　名 | コマンド |
|---|---|
| 豪波動拳 | ↓↘→+P |
| 灼熱波動拳 | ←↙↓↘→+P |
| 斬空波動拳 | 空中 ↓↘→+P |
| 豪昇龍拳 | →↓↘+P |
| 竜巻斬空脚 | ↓↙←+P |
| 空中竜巻斬空脚 | (空中)↓↙←+K |
| 百鬼襲 | ↓↘→↗+P |
| 百鬼豪斬 | 百鬼襲からなにもせずに着地 |
| 百鬼豪衝 | 百鬼襲ジャンプ中にP |
| 百鬼豪尖 | 百鬼襲ジャンプ中にK |
| 百鬼豪砕 | 百鬼襲ジャンプ中相手の近くでP |
| 百鬼豪墜 | 百鬼襲ジャンプ中相手の近くでK |
| 阿修羅閃空 | →↓↘or←↓↙+PorK3つ同時押 |
| 前方転身 | ↓↙←+P |
| 頭蓋破殺 | →+中P |
| 旋風脚 | →+中K |
| 天魔空刃脚 | 前方ジャンプの頂点で↓+中K |
| 背負い投げ | ←or→+中or強P |
| 巴投げ | ←or→+中or強K |
| S滅殺豪昇龍 | ↓↘→↓↘+P1~3 |
| S滅殺豪波動 | →↘↓↙←→↘↓↙←+P1~3 |
| S天魔豪斬空 | 空中で↓↘→↓↘→+P1~3 |
| S瞬獄殺 LV3のみ | 弱P×2○→○弱K○強P |

## ダン必殺技一覧表

| 技　名 | コマンド |
|---|---|
| 我道拳 | ↓↘→+P |
| 晃龍拳 | →↓↘+P |
| 断空脚 | ↓↙←+K |
| 背負い投げ | ←or→+中or強P |
| S震空我道拳 | ↓↘→↓↘→+P1~3 |
| S晃龍烈火 | ↓↘→↓↘+K1~3 |
| S必勝無頼拳 | ↓↙←↓↙←+K1~3 |

## ドラマチックモード

アーケードモードを選択し、キャラクタ選択場面で2P側を乱入させる。そしてどちらもLボタンを押しながら、1P側はリュウにカーソルを合わせ、2P側はケンにカーソルを合わせる。そして1P側は↑↑Lを放して↑↑+Xと入力、2P側は↑↑Lを放して↑↑Zと入力をすればいい。このモードでベガを倒せば、以後モードセレクト画面にドラマチックバトルの項目が加わり、選択するだけでプレイができる。

# VALUABLE CD JACKET

## Darkstalkers' Revenge
## ヴァンパイア・ハンター

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中 96年2月23日 |
| 発売元 | カプコン |
| 開発元 | カプコン |
| 価格（税別） | 5800円 |
| ジャンル | 格闘アクション |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリー | [illegible] |
| コンティニュー等 | [illegible] |
| 現在の開発状況 | [illegible] |

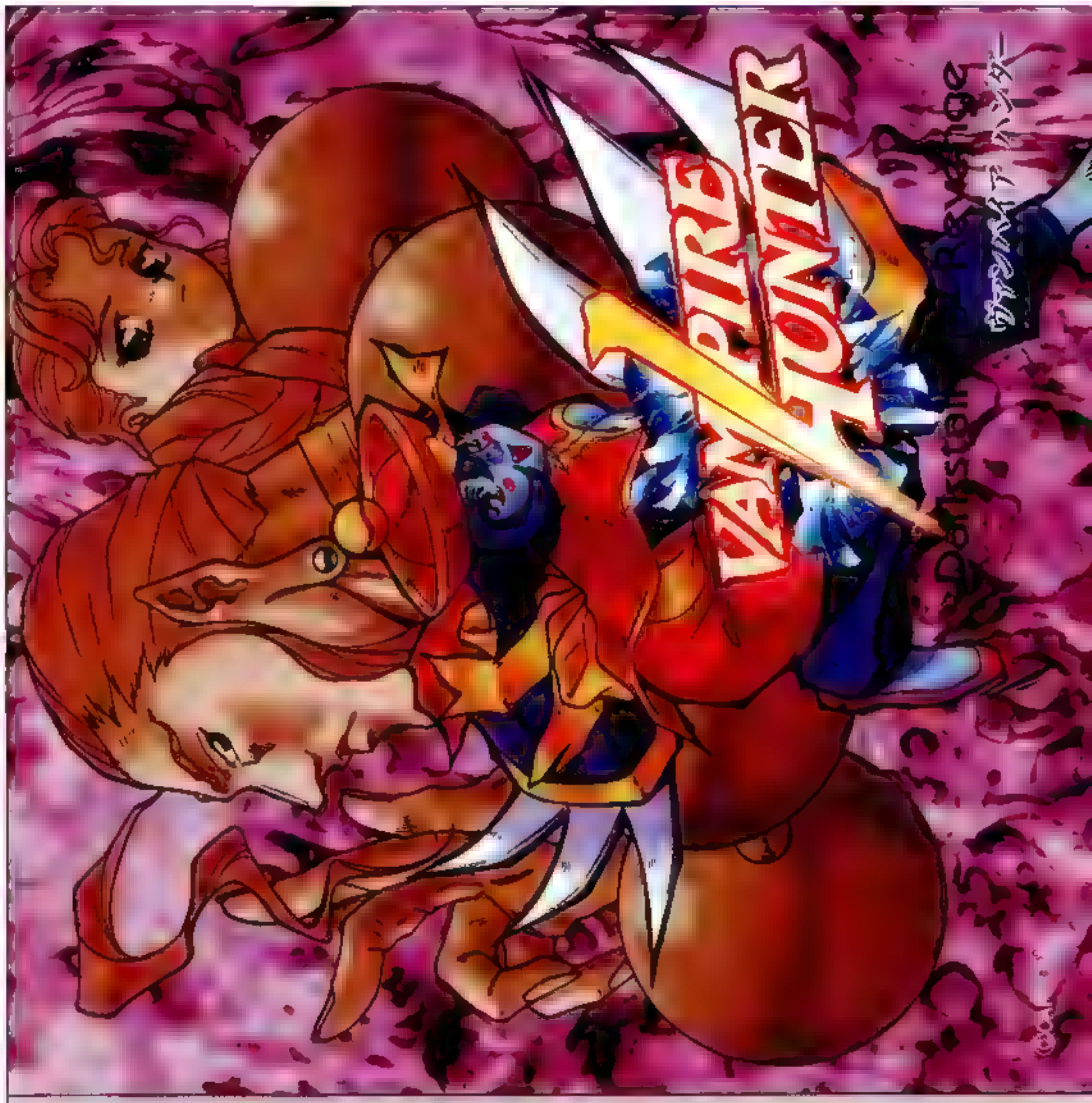
**全14キャラクタのチェーンコンボ、連続技のなかからオススメのものを掲載。練習を積まないと出せないものが多いが、ぜひとも使いこなしてくれ。**

## Point Guidance

グラフィックパターンの多さで注目を集めた「ヴァンパイア」の続編に当たる本作。チェーンコンボをウリに、連続技の爽快感を味わえる一作である。また、バランス調整も絶妙で、初心者でも楽しめる工夫がなされている。

○豊富なグラフィックパターンにより、キャラクタたちの個性も光る

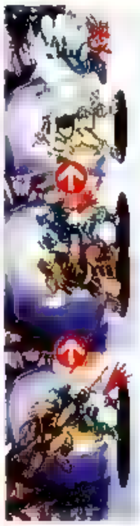
○オートガードにより、初心者でもある程度上級者とわたり合えるようになった



※コマンドはすべて、キャラクタが右向きのものです。

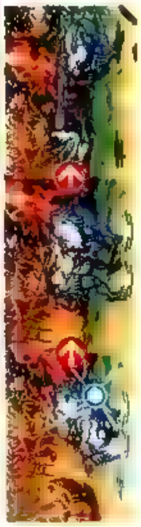
**ビシャモン**

ちょっとハメっぽい連続技。前J強Kを低く当て、下中K、鬼首捻りでつかむというもの。J強Kを低く当てることと、下中Kを・・の後に押し、続けて↓↘＋PPと入力するところがポイント。つかんだ後は左右ボタン連打を忘れずに。


○J強Kを[illegible]当てるのが難しければ中Kで代用できる

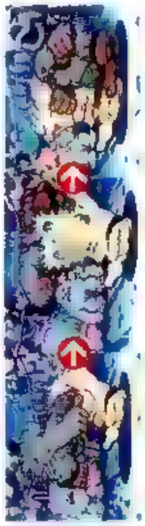
**オルバス**

使えればぐっと強くなるチェーンコンボ。前ダッシュ中Pから弱Pへつなぐ。そしてこの後、中P、強Kといったチェーンにつなぐ。ポイントは、ダッシュ中P後の弱Pのタイミング。2つ目のヒットマーク後、1拍置いて入力する感じだ。


○弱Pへの[illegible]

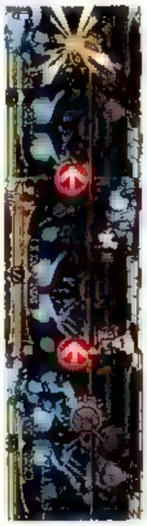
**サスカッチ**

前ダッシュ後のチェーンコンボ。前ダッシュ後、弱P、強Kとつなげば、相手の後ろに回り込むことができ、ここからさまざまな技をつなぐことができる。ポイントはダッシュ後すぐに弱Pを出すこと。ES必殺技を絡めればかなり強力になる。


○[illegible]

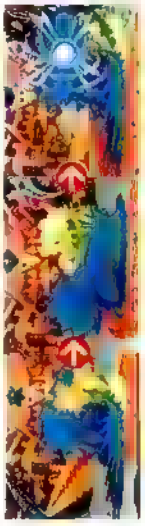
**フォボス**

コンフュージョナーからのお手軽連続技。コン～を当てたらK、ダウンした相手にESマイトランチャーを重ねる。そして前ダッシュで相手に近づき、Kを当てるというもの。マイト～を早めのタイミングで出すことに注意すれば、簡単な技だ。


○マイトランチャー[illegible]

**[illegible]**

強力な連続技。J（↓＋弱P、↓＋強P）、弱P、→弱P、→中P、↓中K、↓強P（2HIT目）、↓強K。なおかつ、ES追い打ちも入る。若干入力が難しいが、基本的にチェーンコンボなので、入力のタイミングはわりと楽につかめる。


○[illegible]

VAMPIRE HUNTER
Darkstalkers' Revenge

# ヴァンパイア・ハンター

## [illegible]

オプションモードの一番下、コンフィグレーションという項目でファラオマジック（中K、弱P、↓、弱K、中P）のコマンドを入力すると、追加オプションが出現する。なかには、同キャラに限られるがアニメーションのパターン数を業務用と同数にすることのできる項目や、「ヴァンパイア」の背景の色にできる項目などがある。また、すべてのBGMを聴くこともできる。

OPTION MODE

○同キャラに限られるが、キャラクタのアニメーションパターンを業務用と同じものにすることができる

## ターボスピードアップ

ターボスピードをアップさせるには、オプションモードでターボスピードの項目にカーソルを合わせて、ダークイリュージョン（弱P、弱P、→、弱K、強P）のコマンドを入力すればいい。これで、ターボスピードの★を最高8個まで増やすことができ、スピードを調整することができる。

## [illegible]ポーズ

各キャラクタには数種類の勝利ポーズがあり、ランダムで表示される。しかし下表の条件を満たせば、限られた条件でしか見られないポーズを表示させることができる。

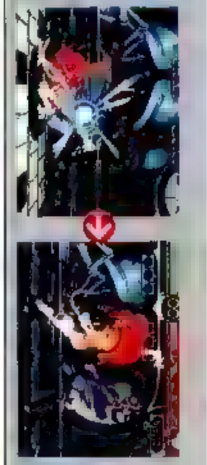
| キャラクタ | 条　件 |
|---|---|
| ドノヴァン | ノーダメージで勝つ |
| ザベル | CPUパイロンを倒す |
| モリガン | PかKのボタン3つを同時押し続ける<br>最終ラウンドで勝つ |
| アナカリス | CPUパイロンをEX必殺技で倒す |
| ビシャモン | CPUパイロンに勝つ（時間切れ可） |
| サスカッチ | ↑+Kボタン3つを同時に押し続ける |

## [illegible]

使用キャラクタを決めるとき、またはその後のオートガードの選択をするときに弱Pと中Kを1秒以上押しつづけると、黒色を基調としたダークカラーになる。ただし、進行スピードを選ぶときはダメである。

## 全14キャラクタオススメ連続技

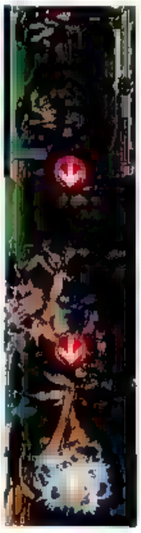
以下に掲載しているものは多くが連続技である。連続技はテンポよくボタンを押せば基本技がつながるチェーンコンボとは違い、正確なタイミングとコマンド入力が要求される。



○[illegible]

### ドノヴァン

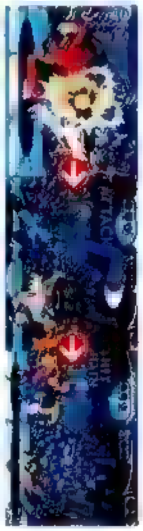
強・キルシュレッドを使った連続技。写真の距離間で、J強K→中Kを当て、中Kが当たったと同時に力を引き戻すと相手がこちらに引き寄せられる。ここからまた技がつながるわけだ。チエンジイモータやブレスオブアースもつなげられる。



○寄せてから[illegible]

### レイレイ

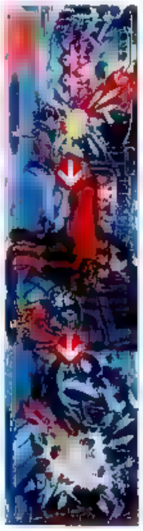
天雷破をつなげるための連続技。弱Kを強Kでつなぎ、素早く中P×2回、↑と入力すれば天雷破の分銅が連続ヒットし、その後の鉄球も絶対に当たる。ただ、中P以降の入力が少しでも遅れると連続技にはならない。ダメージもやや少なめ。



○いつでも狙える技[illegible]

### デミトリ

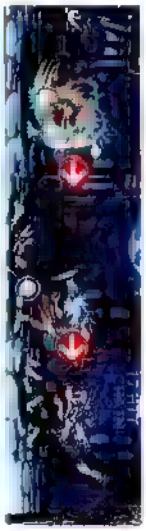
相手の頭上を狙いES/バットスピン、着地後ダッシュ（相手はのけぞり状態）、ESダッシュ・アモンクレイドル、ES追い打ちで23連HIT。ダッシュはバットスピン着地後1拍置き、→↓↘+PPと素早く入力することが成功の秘訣。



○タイミングが[illegible]ES追い打ちもされず[illegible]

### オルバス

ミラージュボディー後の連続技。写真はJ強P、下弱P、下弱K、中P、下中K、強Pで17HIT。それより上が、J強K、ダッシュ（弱K、強K）、弱P、弱K、下中P、強Pの20HIT確。ダッシュ攻撃からの地上技が連続技になる性質を利用。

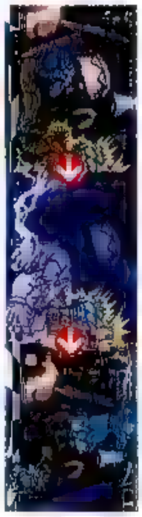


○[illegible]

※本文中の下はしゃがみ状態を、Jはジャンプを、Dはダッシュを、Pはパンチを、Kはキックを表します。

### ビクトル

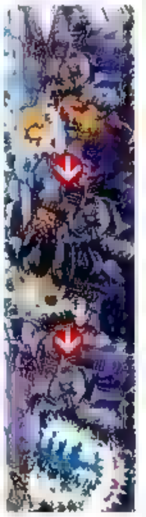
おもしろい連続技。相手を転ばした後、サンダーブレイクを当てES追い打ちで6HITするもの。写真の距離を参考に相手を転ばし、1回バウンドしてダウンした直後にサンダー～を出せばいい。ただ追い打ちは距離を離さないとスカルぞ。



○[illegible]

### ザベル

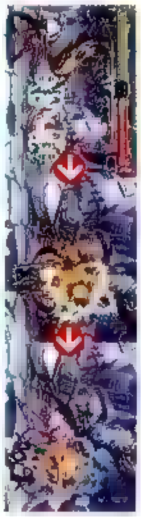
難しい連続技。ESスカルスティングでめくり、下中K、デスボルテージ、ES追い打ちをする。ポイントは、下中Kからのデスボルテージ。コツは→↘で中K、すかさず↓↙←+KKと入力すること。また、スカル～は空中で出すのが秘訣。



○[illegible]

### モリガン

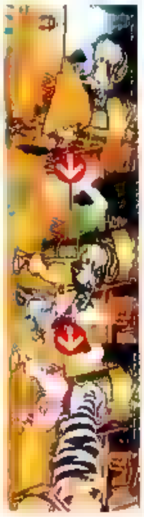
画面端に分身がめり込むようにアストラルヴィジョン、弱・ソウルフィスト、ダッシュ（中K、キャンセルシェルキック）、下弱P、下弱K、中P、中K、強P、強K、強K4発目キャンセル・ダークネスイリュージョン。決まれば即死。



○下弱Pから[illegible]

### アナカリス

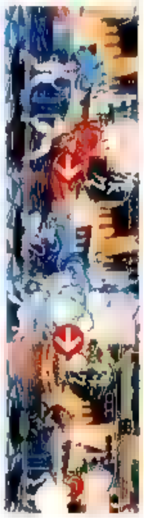
難易度、威力ともにそこそこの連続技。前J↘K、ダッシュ弱K、弱K、弱K、ESコブラブロー。JKからのダッシュのタイミングが重要。着地した瞬間にダッシュをし、弱K3連発は目押しでつなげる。一定のリズムを持って押せばOK。



○[illegible]

### フェリシア

プリーズヘルプミーの攻撃回数が増える稀現象。画面端近く、相手のそばでヘルプを出す。と同時に、相手に弱攻撃をしてもらう。ヘルプは攻撃力をなくすが、再度ここでヘルプを出す。タイミングはシビアだが、成功すると42HITとなる。

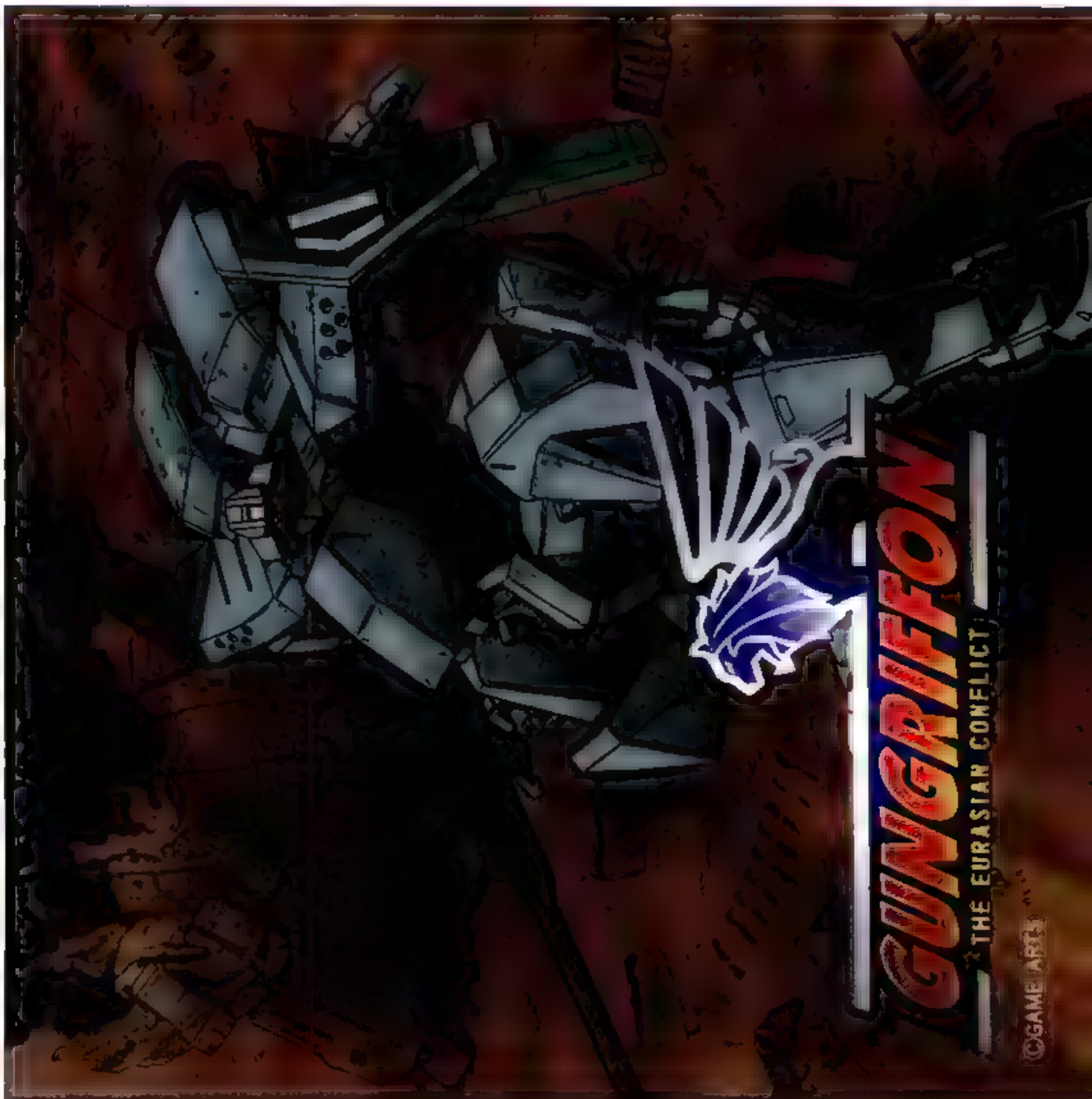


○[illegible]

## GUNGRIFFON
THE EURASIAN CONFLICT

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中 96年3月5日 |
| 発売元 | ゲームアーツ |
| 開発元 | ゲームアーツ |
| 価格（税別） | 5800円 |
| ジャンル | 3Dシューティング |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | ムービーカード インオペレータ |
| バックアップメモリー | 0・プレイデータ ボタン設定 |
| コンティニュー等 | コンティニュー |
| 現在の開発状況 | 00% |

**兵器ごとの有効な対処法と、タイムアタックモードの異名を持つエクセサイズミッションを解析。6つのウル技コマンドも合わせて掲載。**



## Point Guidance

[illegible]

技術力には定評があるゲームアーツが放った3Dポリゴンシューティング。舞台は21世紀初頭の近未来。巻き起こる紛争の中をHIGH−MACSと呼ばれる人型兵器を駆って生き抜くのだ。現用兵器も幾つか登場するぞ。

MISSION START

○2世紀の世界は4つの陣営に分かれて対立している

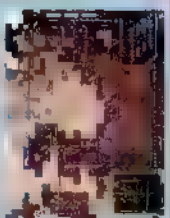
○ムービーカード対応のオープニング

## 6大ウル技コマンド（以下のコマンドはすべてタイトル画面（push start表示）で入力する）

### 弾数無限で武器が連射に

**B、B、B、C、START**

主砲である120mm砲（GUN）が無制限に撃てるようになる。しかもボタン押しっぱなしで連射に。破天荒に強力なウル技だ。



○前も見えなくなるほど撃てる

### ターゲットマーカーが出なくなる

**左、右、C、A、START**

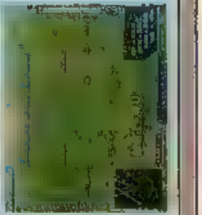
敵のターゲットマーカー（赤、黄）だけでなく、味方のマーカー（青）まで出なくなる。このため相当難易度が上がってしまう。

○[illegible]

### ジャンプし放題

**上、右、下、左、START**

ジャンプエネルギーが減らなくなる。ただし滞空時間は普段と一緒。またミッション5では、補給を受けるまでジャンプできない。

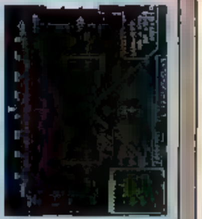


○[illegible]便利なウル技だ

### レーダーに敵が映らなくなる

**B、B、B、下、C、START**

レーダーが使えなくなるので、特に増援がやっかいになる。何度もプレイして、敵の位置を覚えたらチャレンジしてみよう。



○[illegible]

### エンディングが見られる

**下、上、右、A、左、START**

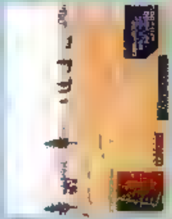
コマンド入力後「main game」を選ぶとエンディングが始まる。自力で見たいところだが、どうしても見られない人に。

○[illegible]

### 敵の攻撃が激しくなる

**下、C、C、A、START**

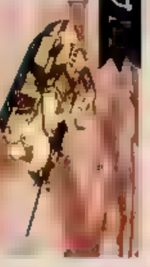
プレイレベルHARDのさらに上をいく高難度に。こんな戦場を生き抜くことなどできるのだろうか。HARDで物足りない人向け。



○[illegible]

# 登場全兵科の対応策を徹底解説

### 戦車タイプ



戦車、装甲車などの戦闘車両とトラックなど非戦闘車両、鉄道がこのタイプに分類される。

#### 最もオーソドックスな兵器

基本的にはGUNで対応できるが、後半ミッションにでてくる高速戦車などには空中からのロケットポッド（RP）が有効だ。GUNで高速車両を狙うときは、移動する先を狙う必要があるので注意。ミッション3の攻撃目標であるシベリア鉄道は非常に強固なので、RPを駆使して破壊しよう。

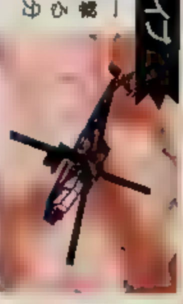
### AWGSタイプ

各国の2脚、4脚AWGSがこのタイプ。さまざまな特徴を持った機体が登場する。

#### 機体の性能を把握しよう

初期のミッションでは動きが少なく、GUN2発で倒せる機体がほとんどだが、中盤以降は装甲が厚く、主砲も強力なエレファントや動きが速いAUTRUCHEなどがプレイヤーを苦しめる。動きの遅いエレファントには誘導ミサイル、高速で移動するAUTRUCHEにはRPが効くぞ。

### ヘリタイプ



アパッチ、ホーカムなど各種攻撃ヘリと、あらゆる航空機がここに分類される。

#### 偏差射撃を身につけよう

基本作戦としては、ジャンプしてMGで狙う戦法が挙げられる。しかし対空砲火が激しいミッション2などでは地上から攻撃するべし。ヘリなら動きに慣れればGUNで落とすことも可能だが、戦闘機はMGでも難しい。離陸前のヘリが出てくるミッションでは、飛びたつ前に倒すことを心がけよう。

### HIGH-MACSタイプ

HIGH-MACSはこの時代の最新兵器なので、登場機体は日米独3機種と少ない。

#### [illegible]

プレイヤーが搭乗する機体と同じ。高速で重装甲、火力も強力で空も飛べる。敵に回すと最悪の兵器。パターンを読んでGUNを大量に叩き込むか、遠くからATMで狙い撃つくらいしか手だてがない。囲まれると瞬時にやられるので、各個撃破でないと勝ち目はない。最も苦労する相手だろう。

## エクセサイズミッションの傾向と対策

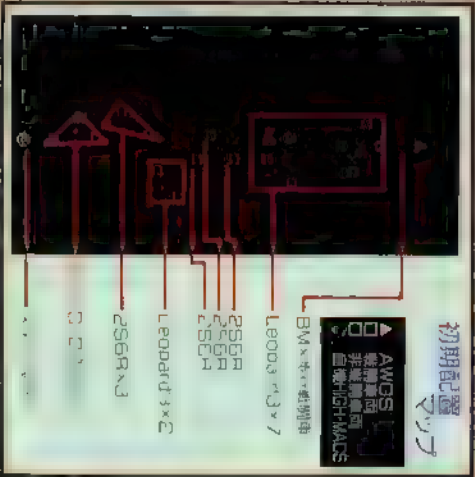
### ビギナーモード

ビギナーモードの敵はどれも動かないうえに、最後のBMX以外はみなGUN1発で倒せるので、タイムの差は射撃の正確さにかかってくる。正確に狙いがつけられるようになったら、Lボタンを駆使するとさらにいいタイムが出せるぞ。

ポイント①：正面に2台並んだBv206のうち、手前を先に破壊すると、爆煙によって奥のBv206が見えなくなるので、左に平行移動するか、奥のBv206を先に壊すと楽だ。

ポイント②：ここには小高い岩の丘がある。丘の手前でジャンプして3台のLeopardを迅速に倒し、すぐに着地すれば、大幅なタイム短縮ができる。ジャンプ中も前進することを忘れないように。

初期配置マップ



### エキスパートモード

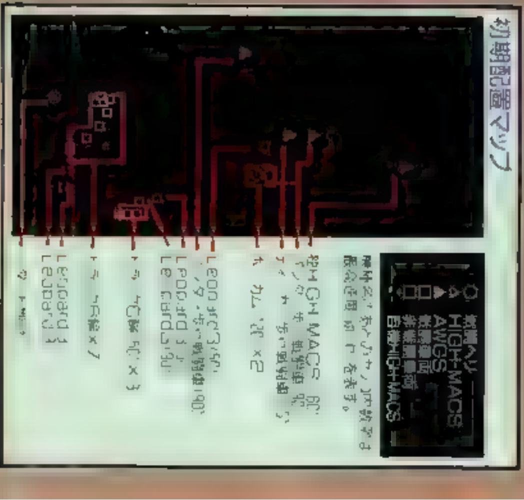
今度は敵が移動する。移動パターンは決まった地点で停止するものと、自由に動き回るものの2種類がある。弾数が少ないRPの使いどころが鍵だ。

ポイント①：北東に進みながら、上半身だけ北に向けてトラックを倒すようにしよう。ここで手間取るようでは記録更新はおぼつかないぞ。

ポイント②：スタート直後は着陸しているホーカムだが、やがて離陸してしまう。離陸前にRPで一掃してしまうのが理想的。あまり時間はないぞ。

ポイント③：最後に待ち構えるHIGH-MACSは、向かってきたところにGUN連射で倒そう。

初期配置マップ

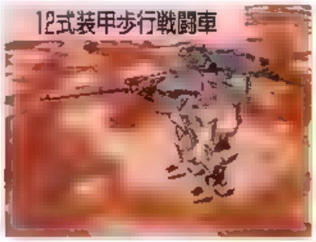


GUNGRIFFON
THE EURASIAN CONFLICT

#### [illegible]

プレイヤーに与えられた機体は12式という日本製の兵器だ。ここではゲームに登場する日本の兵器をピックアップした。

12式装甲歩行戦闘車



○日本が開発、最新鋭の「HIGH-MACS」。[illegible]

9式装甲歩行戦闘車

○12式の1世代前にあたるAWGS。[illegible]

90式戦車

○99年[illegible]主力戦車[illegible]としては一般的な[illegible]mm滑腔砲が採用されている

89式歩兵戦闘車

○90式戦車と一緒に運用するため開発された歩兵戦闘車。戦車並の攻撃力を持たされている

### 驚異現象!! 風車グルグル

緊迫した雰囲気のこのゲームの中で、心和むおもしろ現象が報告された。あらかじめ2P側にパッドをつないでおき、ミッション1「ハリコフ降下作戦」を選択する。そして風車小屋の前に立ち、2P側のCボタンを連打すると、風車が高速で回るのだ。

○何だかかなり不自然で不気味な[illegible]かな

パンツァードラグーン ツヴァイ

| | |
|---|---|
| 発売日 | 今冬発売予定 |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ |
| 価格（税別） | 5800円 |
| ジャンル | シューティング |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップ | [illegible] プレイデータ |
| エンディング一覧 | [illegible] |
| 現在の開発状況 | 00% |

**ドラゴン成長の謎を記した「ドラゴン進化&能力値表」を始め、パンドラBOXオープン条件を収録。ハイスコア攻略用のテクニック集もあるぞ。**

## Point Guidance

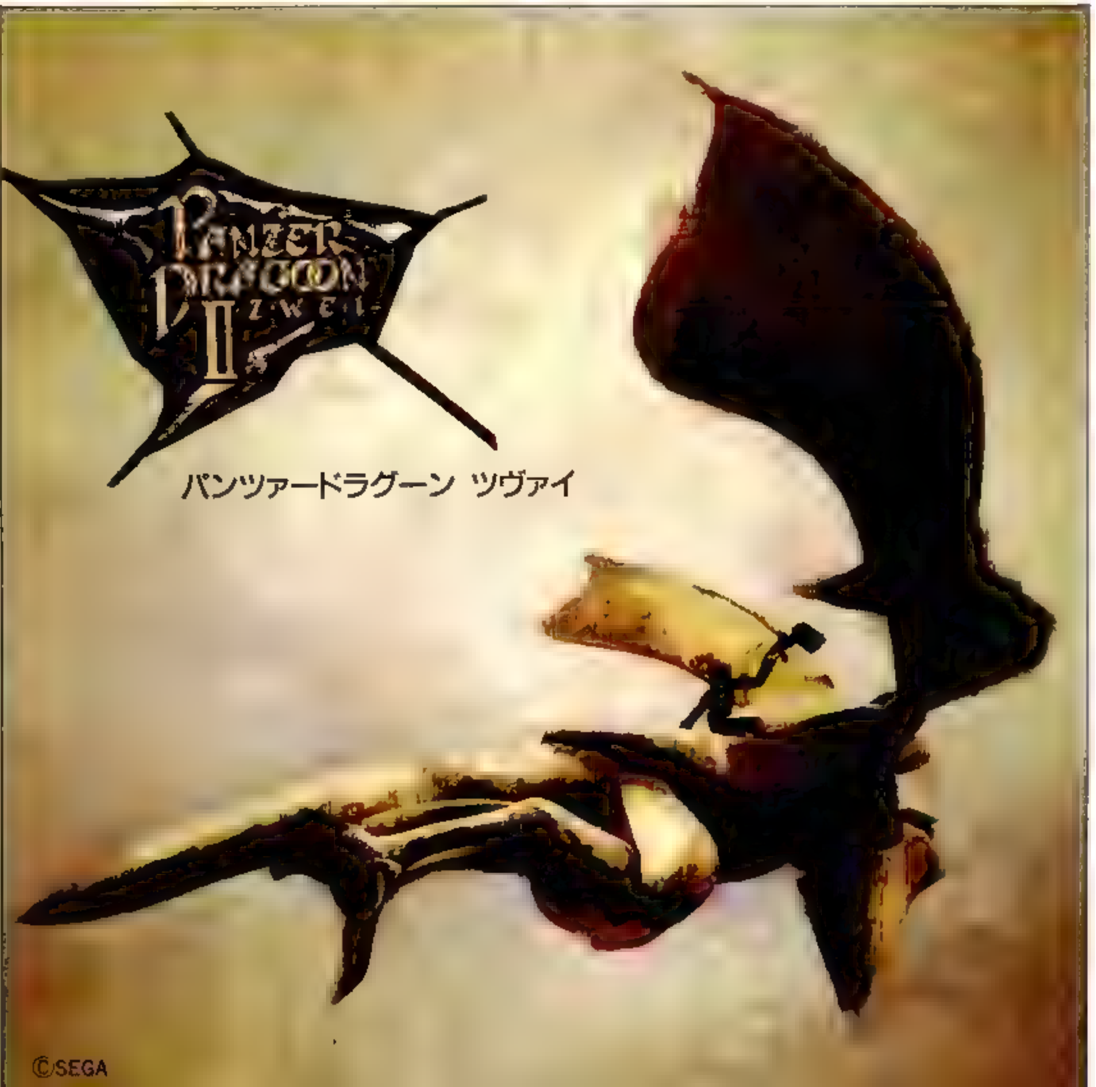
[illegible]

'95年3月10日に発売された「パンツァードッグーン」の続編。LRボタンを押すことで、主人公キャラの周囲360°を見渡すことができるシステムは本作でも健在。また、主人公が搭乗するドラゴンの進化、ルート分岐といった要素も取り入れられた。プレイを重ねるごとに、隠し要素が明らかにされていくオプションも充実している。

こいつには翼があったのだ

◯ビジュアルムービーもたっぷり用意されている

◯巨大ボスは、今見ても色褪せることがないデキ



パンツァードラグーン ツヴァイ

©SEGA

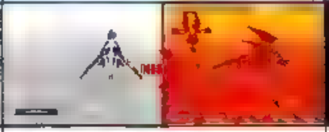
## パンドラの箱 オープン条件

ある条件を満たすとオプション内に「パンドラの箱（PANDORA'S BOX）」という項目が、追加される。パンドラの箱には、面セレクトを始め、ゲーム難易度やドラゴンの性能をコントロールできる特別なオプションが、全部で12用意されている。ただし、このオプションは、最初から全てが使用可能なわけではない。下記の表にあるオープン条件を満たしていくことで、徐々にオプション内容が増えていくのだ。

### パンドラの箱 段階別項目一覧表

| 段階 | オープン条件 | オプション内容 |
|---|---|---|
| 第1段階 | 通算プレイ時間 2時間30分以上、自動難易度調整をするEASYの状態でSAVE END | ●×2（バーサクゲージの長さ2倍）とINCREASE（ゲージの自動増加）が選択可能。●練習ステージ（ZERO）がプレイ可能。●イージーとスーパーイージーが選択可能。●×2（体力ゲージの長さ2倍）とINCREASE（体力の自動回復）が選択可能。●ローリング（方向ボタンを斜めに2回押す）が使用可能。●照準の速度変更。●ゲーム中の音楽が鑑賞できる。 |
| 第2段階 | ゲームクリア | ●ハードとスーパーハードが選択可能。●3WAY、5WAY、ホーミング、グラヴィトンの4種類のショットが使用可能。 |
| 第3段階 | 総プレイ時間 10時間以上、クリア回数5回以上、通算撃墜率90%のいずれかの条件をクリア | ●ゼロ（バーサク使用不可）、ノーリミット（バーサク使用直後にゲジ満タン）、トルネード（回転しながらバーサク状態になる）のいずれかを選択可能。 |
| 第4段階 | 総プレイ時間：20時間以上 | ●ドラゴンバビィとガーディアンドラゴンが選択可能。 |
| 最終段階 | 総プレイ時間 30時間以上、クリア回数20回以上、最高撃墜率100%以上のいずれかの条件をクリア | ●ブルードラゴンとプロトタイプドラゴンが選択可能。またランディかラギのみでのプレイもできる。●各面のボス戦から開始可能。●ウルトライージーが選択可能。 |

### ウルテク集

| バーサク点倍加 | 自爆コマンド | レーダー変更 |
|---|---|---|
| |  | |
| 8発ロックオン状態でレーザーを放ち、当たる寸前にバーサクを使う。これでバーサク中でもロックオン倍率12で点を稼げる。 | プレイ中、いつでもかまわないのでA、B、C、L、Rを同時に押してみる。すると、即座にゲームオーバーになる。 | ゲーム中に2P側のAボタンを押す。ボタンを押し続けている間は、通常レーダーを前方に倒した形のX－Yレーダーになる。 |

## [illegible]

成長ポイントとは、各面クリア時に加算されるクリア、テクニック、ルートの3つのポイントの合計値のことをいう。成長ポイントを一定量までため込むと、主人公の操るドラゴンは、より強靭なドラゴンへと進化するのだ。ドラゴンの形態は全部で9段階あるぞ。

### 成長ポイント算出法

**●クリアポイント**

面をクリアするだけで支給されるポイント。面クリアのたびに、必ず2ポイントが追加されていく。このため、ドラゴンレッドウィンドまでは絶対成長できる。

**●テクニックポイント**

撃墜率によって決定される。90%以上で2ポイント、80%以上～90%未満なら1ポイントを獲得できる。80%未満の場合は、0ポイントになってしまうぞ。

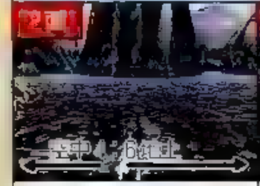
**●ルートポイント**

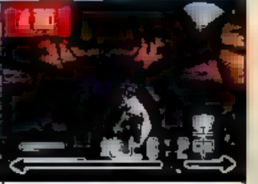
2～4面は、面途中にルート分岐がある。ここで選択したルート次第で、1～2ポイントが成長ポイントに加算される。なお、ルート振り分けは、各面に設定された分岐ポイントのどこを通過するかで決定される。ただし、隠しルートではポイントが入らないので注意。

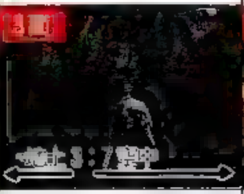
### ドラゴン進化&能力値表

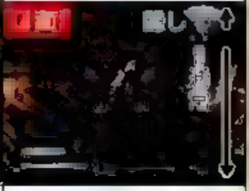
| 進化する面 | ドラゴン名 | ショット連射数 | 同時ロックオン数 | 体力値 | 必要成長ポイント | 補足説明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  | ドラゴンハッチ | 4 | 4 | 100 |  | 1、2面のドラゴン。耐久、攻撃力共に低い |
| 3面 | ドラゴングライド | 6 | 6 | 121 | 2～5 | 3、4面のドラゴン。耐久、攻撃力共に向上 |
| 4面以降 | ドラゴンレッドウィンド | 6 | 6 | 39 | 6～13 | 体色は赤。耐久力が増強された |
| 5面以降 | ドラゴンアルマナイト | 8 | 8 | 59 | 13～[illegible] | ロックオン数は8にアップ。耐久力も高い |
| 6面以降 | ドラゴンブレイドウィング | 8 | 8 | 83 | 18以上 | 装甲が厚く、体力は極めて高い |
| 4面のみ | ドラゴンスカイダート | 12 | 12 | [illegible] | 15～23 | 4面終了時に好成績でなければ進化できない |
| 7面から | [illegible] | 52 | [illegible] | 110 | [illegible] | [illegible] |
|  | ドラゴンパピィ | 12 | 12 | 60 | ― | ロックオン数は多いが、耐久力は著しく低い |
|  | ガーディアンドラゴン | 12 | 12 | 350 |  | 耐久力は最高、攻撃力もトップクラス |

### ルート分岐ポイント


この場所で左側へ行けば1ポイント。右側は難易度は低いが、成長ポイントは入らない。


急降下後の水路。水しぶきが右に曲がる地点で分岐だ。左側なら2、右側だと1ポイント。


中盤で左右から敵の3機編隊が現れた直後に分岐。左側へ行けば、1ポイント獲得できる。


開始直後の水路で2つ目の編隊出現後に上に位置すると、隠しルートに行くことができる。

## [illegible]

高得点を稼ぐコツは、敵を多くロックオンし、撃破すること。それは下記のスコア計算方法を見ても明らか。また、ボス戦闘時にバーサク状態でも点数が倍加される「バーサク点倍加」のウルテク（CDジャケット最後に掲載）を使うのも手だ。なお、タイムボーナスの「難易度倍率」は、難易度に応じて設定される倍率。ハードで3倍、ノーマルでは2倍に設定される。

### スコア計算方法

ショットで倒した場合
=(敵体力値)×(ショット倍率=2)×10
ロックオンで倒した場合
=(敵体力値)×(同時ロックオン数)×10
バーサクで倒した場合
=(敵体力値)×(バーサク倍率=1)×10

### タイムボーナス計算方法

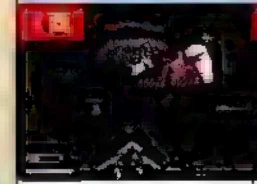
ボス残りタイム60秒以下
=残りタイム(秒)×100(難易度倍率)
ボス残りタイム60秒以上
=10000×(難易度倍率)

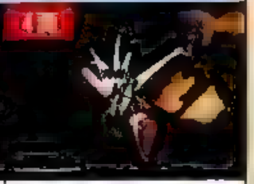
### 高得点ルートと難易度倍率

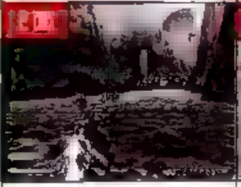
「ツヴァイ」では、プレイ中に難易度が自動変化するが、それを表した数値がADEC。ADECの数値が高ければ、ボーナス倍率は高くなる（下表を参照）。自分のADECの値は、プレイ中に2PパッドのBボタンを押せば表示される。

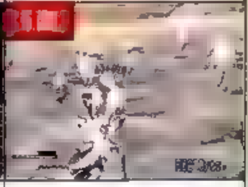
| 難易度 | ADEC | 難易度倍率 |
|---|---|---|
| ハード | 4 | 3 |
| ノーマル | 3 | 3 |
| イージー | 2 | 2 |

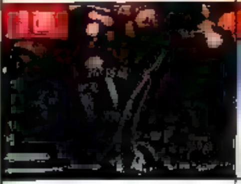
### 隠しボーナスポイント

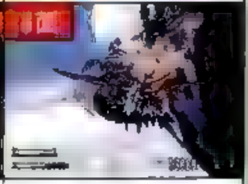

写真の強襲艦を連射し続けるだけでOK。建物の陰から現れた瞬間から撃ち続ける。


中盤で後ろから大量の敵弾が発射される。これをバーサクで全滅させればいいのだ。


分岐ポイント直後に出現するクーリア兵を野放しにする。そしてUターンしてきたら倒す。


ヘビ状のタラン艦隊が出たらチャンス。頭を撃たずに最後尾をロックオンすればいい。


中盤に登場する強襲艦をロックオンのみで破壊しよう。バーサクを使ってもかまわない。

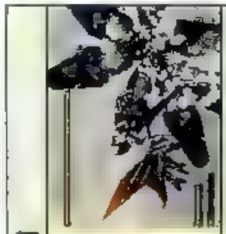

序盤に出てくる船体は、ロックオンからではなく、兵装から壊して、画面上の敵を全滅させよう。

パンツァードラゴーン ツヴァイ

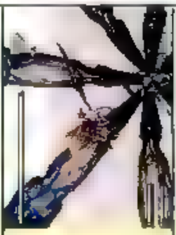
[illegible]

「ツヴァイ」の最終ボスを務めるのは、ガーディアンドラゴン。以下に掲載するボスの攻撃パターンを覚え、対処していくのがクリアへの近道だ。

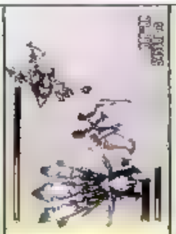
**❶生体粒子噴射**


広範囲に及ぶ攻撃だが、画面右か左端にいれば安全。ボスの攻撃時間は比較的長いので、反撃は控えよう。

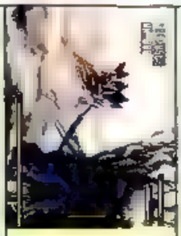
**❷体当たり**


羽の間をすり抜けてかわす。画面端に待機し、羽が来てから避けること。攻撃は中止して、避けに徹したい。

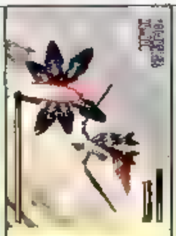
**❸ウロコ型追尾弾**


ウロコ型追尾弾は迎撃可能。まずはこれをしっかり防ぎ、ボスの攻撃終了直後に攻撃をしかけるのがベスト。

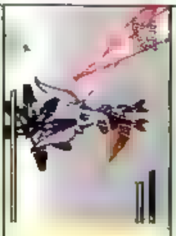
**❹大尾撃4連発**


ボスが攻撃モーションに入ったら、方向ボタン横2回押し（緊急回避）でしのぐ。敵が正面に来たら攻撃だ。

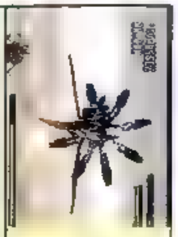
**❺ホーミングレーザー**


ショット数は1、2本と少ないので、避けに専念していれば大丈夫。ただし、こちらからの攻撃は当てにくい。

**❻レーザー一斉射撃**


他の攻撃に比べ、アタリ判定がデカイ。横ボタン2回押しを使うより、大きな円を描くようにして回避する。

**❼網状レーザー**


反撃の余地はあるが、レーザーの威力がハンパじゃない。無理に反撃はせず、避けるのに専念した方が無難。

# DRAGON FORCE

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中（[illegible]年3月[illegible]） |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ |
| 価格（税別） | 5[illegible]円 |
| ジャンル | [illegible]RPG |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリー | 284 プレイデータ |
| コンティニュー等 | なし |
| 現在の開発状況 | 100% |

**本作の目的はレジェンドラ大陸の運命を賭け、大陸制覇を目指すこと。ここではその手助けとなるアイテムリストと、国別攻略法を紹介する。**

© SEGA

## Point Guidance

８つの大国が覇を競い合うレジェンドラ大陸。邪神復活による大陸存亡の危機を回避し、大陸に真の平和をもたらすことがこのゲームの目的だ。プレイヤーは複数の君主から１人を選択し、師団を編成。敵師団を退け、城を占拠しながら勢力を拡大していく。またフィールド画面はリアルタイムで進行するため、変化する状況に注意しながら兵を動かすことが重要となる。戦闘にも時間の流れが存在し、プレイヤーは作戦や陣形、武将技（必殺技）を駆使して戦っていくのだ。

○最大100人対100人で繰り広げられる戦闘シーンは迫力十分。武将技も派手だぞ

## [illegible]ワンポイント攻略!!

本作を楽に進めるポイントは、序盤から中盤での自国の足場固め。その足場固めに役立つ国別攻略法を紹介しよう。ちなみにファンダリアとトラッドノアでは、最初からプレイすることはできない。６カ国のいずれかで一度クリアすれば選択できる。

○[illegible]

### イズモ

北にファンダリア、南にボザックと、列強にはさまれたイズモ国。始まったら、すぐ南のエターナ城に攻め込み、敵を仲間に引き入れる。次にロイヤル城を落とし、武将の数がある程度増えたところでクフル城を占拠。しばらくはここを拠点とする。

### トラッドノア

この国もトパーズ同様、大陸の中心にあるため多方面から攻め込まれやすい。ただし序盤は敵の侵攻がないので、トパーズのような「待ち」の戦法は効果的ではない。トラッドノア城周辺に若干の兵力を残し、守りが手薄なムーンパレスへ攻め入ろう。

### ムーンパレス

ゲーム開始後、ハイランド君主ウェインがムーンパレス城へ向かってくる。ウェインが到着するまでに、すぐ西にあるオーヴァイエ城の勢力を片づけておこう。片付いたら、ウェインをウェイン[illegible]接触させる。するとハイランドと同盟が組めるのだ。

### ボザック

まずボザック城西のサ[illegible]ディア城に兵を進め、ガンフッド師団を仲間にする。次に自軍の勢力をケ[illegible]城に集結させ、城を占拠。するとトラッドノアとイズモから、敵が次々と攻めてくる。これらを撃破していけば、自軍の勢力が大幅に拡大するぞ。

### トリスタン

内政力に優れ、武将も多いトリスタン。内政では必ず降伏させることを忘れないように。進攻[illegible]は、まずは[illegible]のソフ[illegible]カ城に攻め込み、ここで兵力を蓄えて、[illegible]ルユ[illegible]ト城に進攻。そのまま[illegible]へ攻め入るのが比較的楽なルートだ。

### ハイランド

この国は大陸の辺境に位置しているため、他国へ攻め入られにくいという利点がある。序盤の激戦区はハイランド城北西のトランバン城、ハイランド城西、メッ[illegible]ウェル城の[illegible]クス。領内を制圧するとトランバン[illegible]ロ[illegible]クを仲間にすれば、トランバンを落とすのが楽になる。

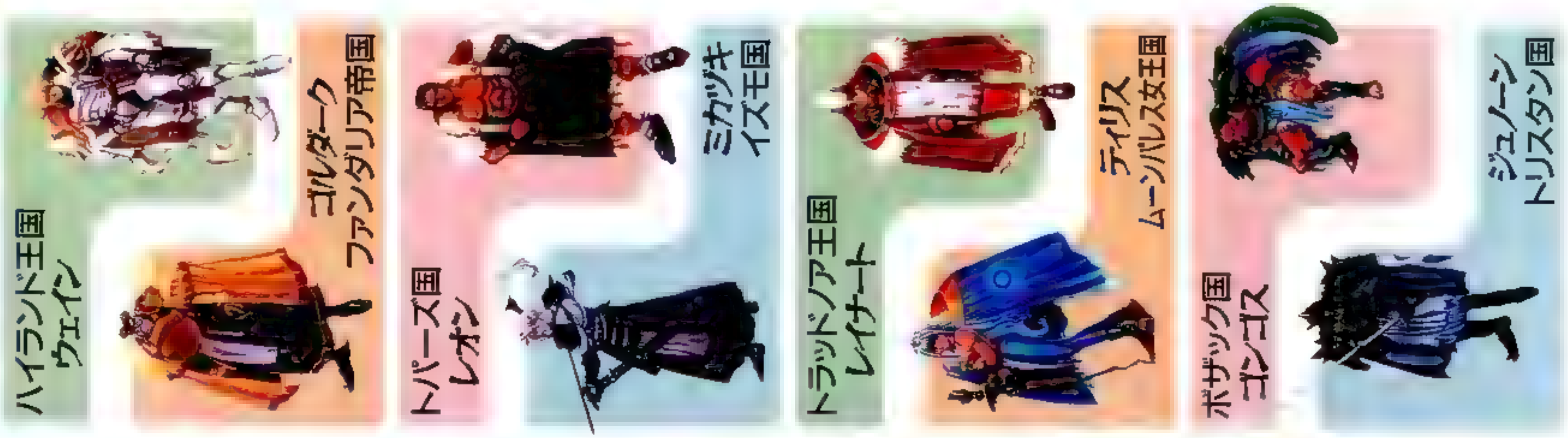
### ファンダリア

ファンダリア城の周囲には、武将が守る３つの城が存在する。これらの城をひとつずつ確実に占拠していけば、序盤でかなりの戦力が得られるぞ。地形的には他国から攻め入られることがほとんどないので、こちらからイズモやトパーズへ攻め入ろう。

### トパーズ

この国は大陸の中心に位置しているため、周囲の国からの攻撃を受けやすい。ここはトパーズ城東のガスペ[illegible]ス城と、西のロウファン城に強い武将を置いて、向かってくる敵を城で迎え撃つようにすればいいだろう。しばらくすると強大な勢力に成長するぞ。

# VALUABLE CD JACKET


ハイランド王国
ウェイン
ゴルダーク
ファンダリア帝国
トパーズ国
レオン
ミカヅキ
イズモ国
トラッドノア王国
レイナート
ティリス
ムーンパレス女王国
ボザック国
ゴンゴス
ジュノーン
トリスタン国

## ステータスアップアイテム&探索用発見アイテムリスト

武将は、戦闘で経験値を獲得することによってレベルアップする。レベルアップすると各種パラメータも上昇するが、これらパラメータはアイテムの装備、または使用によっても上げることができるのだ。アイテムは内政モードの探索コマンドにて発見し（失敗することもある）、入手する。ここではアイテムの効果一覧と、各城にて発見できるアイテムのリストを紹介しよう。アイテムの中にはプラズマクローやミストラルなど、特定の城でしか入手できない物も存在する。

### 消費アイテム

| 名 称 | 効 果 |
|---|---|
| 兵法の書 | 内政力6アップ |
| 古代の書 | 内政力6アップ |
| 人徳の書 | 内政力6アップ |
| アステアの心 | 入院解除 |
| 竜騎士徽章 | 竜人を雇えるようになる |
| 戦士徽章 | ソルジャーを雇えるようになる |
| 騎士徽章 | ホースマンを雇えるようになる |
| 弓徽章 | アーチャーを雇えるようになる |
| 魔道徽章 | メイジを雇えるようになる |
| 侍徽章 | アシガルを雇えるようになる |
| 僧兵徽章 | モンクを雇えるようになる |
| 飛行徽章 | ハーピーを雇えるようになる |
| [illegible]徽章 | ゾンビを雇えるようになる |
| 獣戦士徽章 | ビーストを雇えるようになる |
| トライ[illegible]の像 | HPの上限を3上げる |
| アステアの像 | MPの上限を3上げる |
| 誠実のコイン | 忠誠心アップ |
| 勇気のコイン | 戦闘力1アップ |
| 友情のコイン | 指揮能力[illegible]アップ |

### 装備アイテム

| 名 称 | 装備可能職種 | 効 果 |
|---|---|---|
| マルスギア | 戦士　ナイト | 戦闘力3アップ |
| ソウルバスター | 戦士　ナイト | 戦闘力4アップ |
| サイ[illegible]ソード | 戦士　ナイト | 戦闘力6アップ |
| 草凪 | 侍　忍者 | 戦闘力6アップ |
| 月光 | 侍 | 戦闘力3アップ |
| 妖刀 不知火 | 侍 | 戦闘力7アップ |
| 神[illegible]刀 | 侍 | 戦闘力4アップ |
| 神威 | 忍者 | 戦闘力8アップ |
| 魔神の斧 | 戦士 | 戦闘力6アップ |
| イグニスの斧 | 戦士　獣人 | 戦闘力7アップ |
| 大地の斧 | 戦士　獣人 | 戦闘力6アップ |
| ジャベリン | ナイト | 戦闘力3アップ |
| バトルスピア | ナイト | 戦闘力4アップ |
| ルーンランス | ナイト | 戦闘力7アップ |
| ビーストクロー | 獣人　モンク | 戦闘力3アップ |
| デスクロー | 獣人　モンク | 戦闘力4アップ |
| プラズマクロー | 獣人　モンク | 戦闘力7アップ |
| 星竜の大剣 | 君主 | ? |
| 星竜の腕環 | 君主 | ? |
| 星竜の宝杖 | 君主 | ? |
| 加護の楯 | 戦士 | 防御力[illegible]アップ |
| 身代わりの楯 | 戦士 | 防御力[illegible]アップ |
| 将軍の鎧 | 侍 | 防御力[illegible]アップ |
| ゴッズアーマー | 戦士　ナイト | 防御力[illegible]アップ |
| リフレクター | 戦士　ナイト | 防御力1アップ |
| 軍神の守り | 全職 | 指揮能力3アップ |
| ドラゴンズアイ | 獣人 | 指揮能力6アップ |
| 女神の涙 | 全職 | 指揮能力7アップ |
| トゥールの指輪 | 全職 | 指揮能力9アップ |
| エメロード | 精霊使い | 指揮能力7アップ |
| ジュエルロッド | 魔法　精霊　僧侶 | 戦闘力3アップ |
| ミラクルロッド | 魔法　精霊　僧侶 | 戦闘力4アップ |
| テンペスト | 魔導士 | 戦闘力9アップ |
| ミストラル | モンク | 内政力6アップ |
| 明神の腕環 | 盗賊　忍者 | 内政力6アップ |
| 賢者の腕環 | 精霊使い | 内政力6アップ |
| 大陸の腕環 | 君主 | ? |

### 城別・発見可能アイテム

| 城名 | 発見可能アイテム |
|---|---|
| ハイランド | [illegible] |
| ファンダリア | [illegible] |
| ムーンパレス | [illegible] |
| イズモ | [illegible] |
| トラッドノア | [illegible] |
| トパーズ | [illegible] |
| ボザック | [illegible] |
| トリスタン | [illegible] |
| [illegible]フィール | [illegible] |
| ティート | [illegible] |
| ヒロイック | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |

| 城名 | 発見可能アイテム |
|---|---|
| オーヴィエ | [illegible] |
| クレストア | [illegible] |
| エルメント | [illegible] |
| エターナル | [illegible] |
| ロイヤル | [illegible] |
| ディナン | [illegible] |
| アグ[illegible]ウス | [illegible] |
| [illegible]イト[illegible]ア | [illegible] |
| ガスヘール | [illegible] |
| ロウラン | [illegible] |
| サーディア | [illegible] |
| デルユード | [illegible] |
| ガー[illegible] | [illegible] |
| アンビ | [illegible] |
| ケ[illegible]ル | [illegible] |
| ミケブル | [illegible] |
| オイン[illegible] | [illegible] |
| メノウエル | [illegible] |
| アイネス | [illegible] |

# VALUABLE CD JACKET

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中 '96年7月5日 |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ |
| 価格、税別 | [illegible] |
| ジャンル | アクション |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | マルチコントローラ |
| バックアップメモリー | [illegible] |
| コンティニュー等 | な |
| 現在の開発状況 | [illegible] |

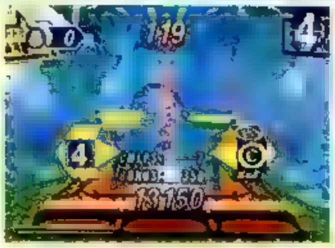
**クラリスとエリオットの固有ドリーム3つずつ（全24コース）を分析解剖。最終ドリーム到達への足がかりにしてくれ。ボス戦のコツもあるよ。**

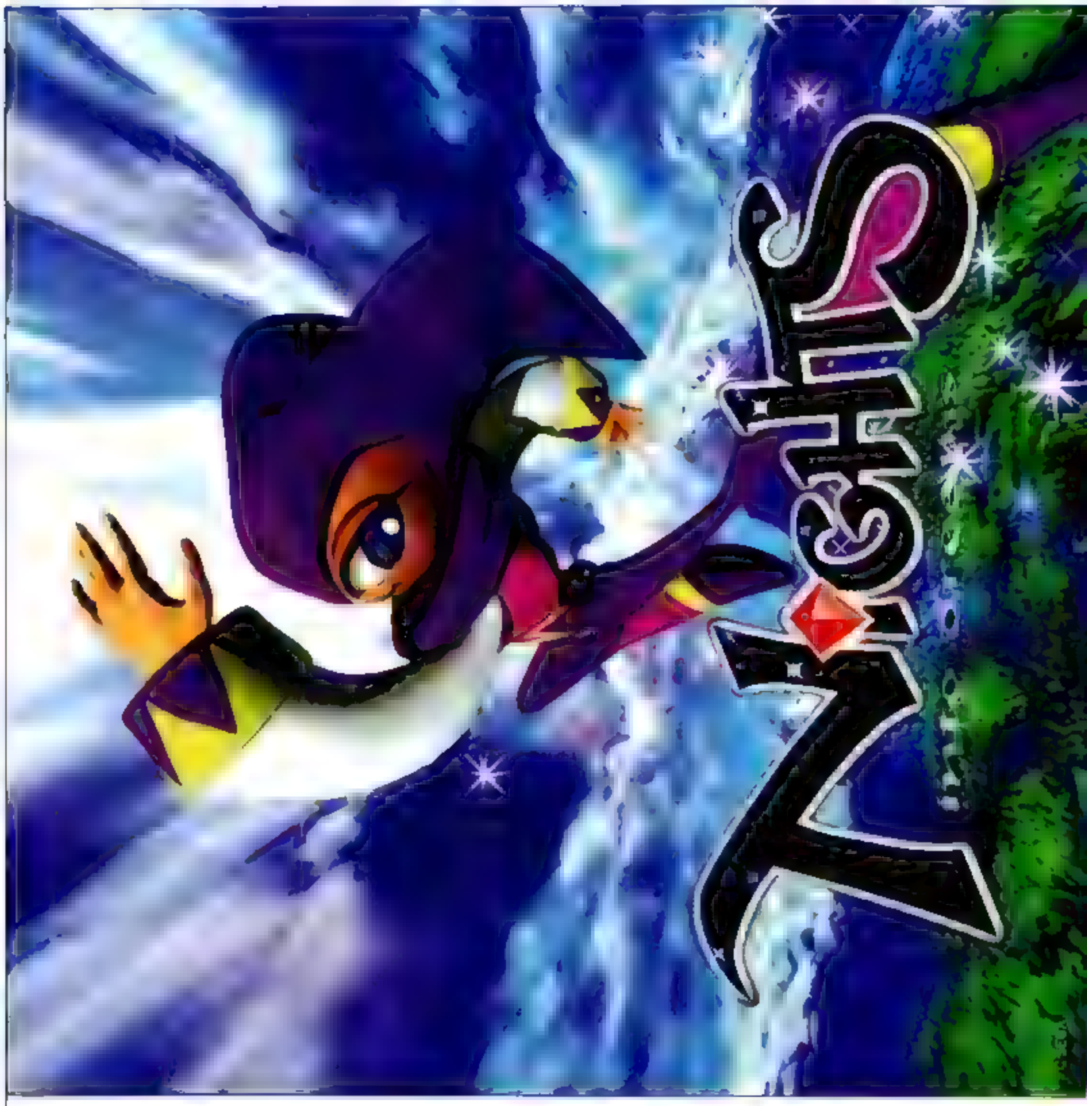
## Point Guidance

[illegible]

『ソニック』シリーズを手がけた、その名もソニックチームがサターンで最初に作ったゲーム。エリオットという少年とクラリスという少女が、夢の世界（ナイトピア）を征服しようと企むワイズマンを倒すため、ナイツとデュアライズ（同化）してナイトメアンと戦う。飛んでいるだけでも楽しい爽快飛行アクションゲームだ。

○[illegible]つのステージには4つのコースがある


○[illegible]



## 目指せ×2.0 －対ボス戦攻略－

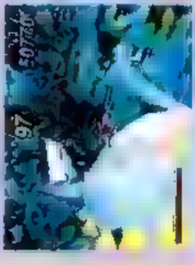
### ギルウィング

ギルウィングの正面にパラループを置く感じに作っておく。その際下から上に回ってパラループを作り、その後にギルウィングの下に潜るようにするとよい。できるだけ大きいパラループを作ろう。

○[illegible]

### ガルボ

壁面に散らばった赤い魚にタッチダッシュし、ガルボに5回体当たりすれば倒せる。時々ばらまく弾に注意。テクニックで時間を短縮するのは難しい相手なので、できれば敬遠したいボスだ。


○[illegible]

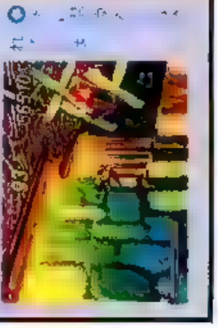
### ジャックル

投げてくるカードはリズムよく上下へのダッシュで避ける。1回ダメージを与えると、マントのところに戻ろうとするので、マントにたどり着く前に倒してしまおう。苦戦必至の最強セカンドレベルだ。

○[illegible]

### パフィー

直接攻撃ではダメージすら与えられない。タッチダッシュでパフィーを右へ右へと運び、壁を壊して進んでいくのだ。壁の壊れる部分は、1枚目から順に全面、上、下、中央、上と下、下。


○[illegible]

### クロウス

近づいても逃げるだけのなので、足場のねずみ花火を破壊する。火がついたねずみ花火は、タッチダッシュでも壊せるが、未点火のものはパラループでしか攻撃できない。追いつめたらあとは一撃だ。

○[illegible]

### リアラ

ナイツと同じファーストレベル。ナイツを目指してドリルダッシュをするだけなので、待ち構えてパラループ。これを3回繰り返せば終わり。意外にも、最も短時間で倒せるボスかもしれない。

○[illegible]

# VALUABLE CD JACKET

## ドリーム内情分析(クラリス編)

### Spring Valley the IDEAL

| | ブルーチップ | スターチップ | 周回時間 | アドバイス |
|---|---|---|---|---|
| コース1 | 12 | 7 | 8 | ブルーチップ120個以上獲得を目指せ。 |
| コース2 | 42 | 14 | 22 | スタート直後の岩の裏のチップが重要。 |
| コース3 | 30 | 26 | 23 | 1周目はチップボックスがあるルートへ。 |
| コース4 | 31 | 11 | 25 | 突風地帯が2箇所ある。 |

### Mystic Forest the POSSIBILITY

| | ブルーチップ | スターチップ | 周回時間 | アドバイス |
|---|---|---|---|---|
| コース1 | 13 | 13 | 11 | リンクボールでボーナスを稼ごう。 |
| コース2 | 23 | 22 | 20 | 壊せるブロックが結構いやらしい。 |
| コース3 | 25 | 16 | 22 | イデア回収後は地下通路で星集め。 |
| コース4 | 39 | 26 | 28 | 鳥瞰面だけでブルーチップが27個。 |

### Soft Museum the CONFUSION

| | ブルーチップ | スターチップ | 周回時間 | アドバイス |
|---|---|---|---|---|
| コース1 | 24 | 10 | 11 | ゴール直前の空中にチップボックス。 |
| コース2 | 51 | 50 | 20 | 美術館内のナイツの挙動に注意。 |
| コース3 | 47 | 14 | 35 | 大砲からイデアパレスに戻るまで23秒。 |
| コース4 | 27 | 22 | 23 | 美術館内に隠されたブルーチップ。 |

◆表の見方　ブルーチップ、スターチップ…コース内のチップ数（但しブルーチップ、コース外に配置されているが取れないチップは含まれない）
周回時間…コース1周にかかる時間（目安）

## ドリーム内情分析(エリオット編)

### Splash Garden the AFFECTION

| | ブルーチップ | スターチップ | 周回時間 | アドバイス |
|---|---|---|---|---|
| コース1 | 28 | 17 | 12 | 1個目の噴水で飛ばされるべし。 |
| コース2 | 31 | 11 | 17 | チップボックスはイデア回収後でも。 |
| コース3 | 56 | 17 | 21 | 鳥瞰面はL、Rと移動で上昇。 |
| コース4 | 41 | 22 | 22 | 海中の最深部にチップボックス×2。 |

### Frozen Bell the CONSIOUSNESS

| | ブルーチップ | スターチップ | 周回時間 | アドバイス |
|---|---|---|---|---|
| コース1 | 8 | 9 | 6 | 全コース中最短。たくさん回ろう。 |
| コース2 | 24 | 62 | 15 | はしごのブルーチップを確実に。 |
| コース3 | 26 | 27 | 11 | イデアキャプチャーの真下にチップボックス。 |
| コース4 | 22 | 37 | 18 | ボブスレー面はとにかく配置を覚える。 |

### Stick Canyon the REVIVAL

| | ブルーチップ | スターチップ | 周回時間 | アドバイス |
|---|---|---|---|---|
| コース1 | 19 | 8 | 10 | イデア獲得には2周必要。 |
| コース2 | 65 | 17 | 14 | カタパルトコースターには19秒。 |
| コース3 | 32 | 18 | 75 | 磁力エリアはまずスイッチを切ろう。 |
| コース4 | 111 | 35 | 75 | 2周するのはほぼ不可能。 |

NiGHTS
into dreams...

[illegible]

普通じゃ見られないナイツの姿や何気ない背景に隠された秘密を明かしちゃおう。中にはボーナスが入るものもあるぞ。

### ①ナイツがペシャンコ

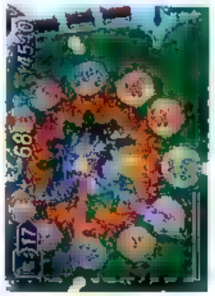
ミスティックフォレストのコース3にある地下洞窟の中に長い間いると、天井が下がってきてナイツがつぶれてしまう。

### ②車庫入れ

ミスティックフォレストのコース4で、ナイツを追いかけてくる赤いオンボロ車を車庫まで誘導すると1000点のボーナス。

### ③花時計

スプラッシュガーデンのコース3にある大きな花時計は、サターン本体の内蔵時計の時間をさしているのだ。



### ④エレベーター

スティックキャニオンのコース4にある巨大なタワーの下で同化が解けた場合は、エレベーターで上まで昇っていく。

# 野々村病院の人々

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中 '96年4月25日 |
| 発売元 | エルフ |
| 開発元 | エルフ |
| 価格（税別 | 6800円 |
| ジャンル | アドベンチャー |
| 対象年齢 | 18歳未満禁止 |
| CD枚数 | 枚 |
| 複数プレイ | 人用 |
| 対応周辺機器等 | な |
| バックアップメモリ | 90・プレイデータ |
| コンティニュー等 | なし |
| 現在の開発状況 | 00% |

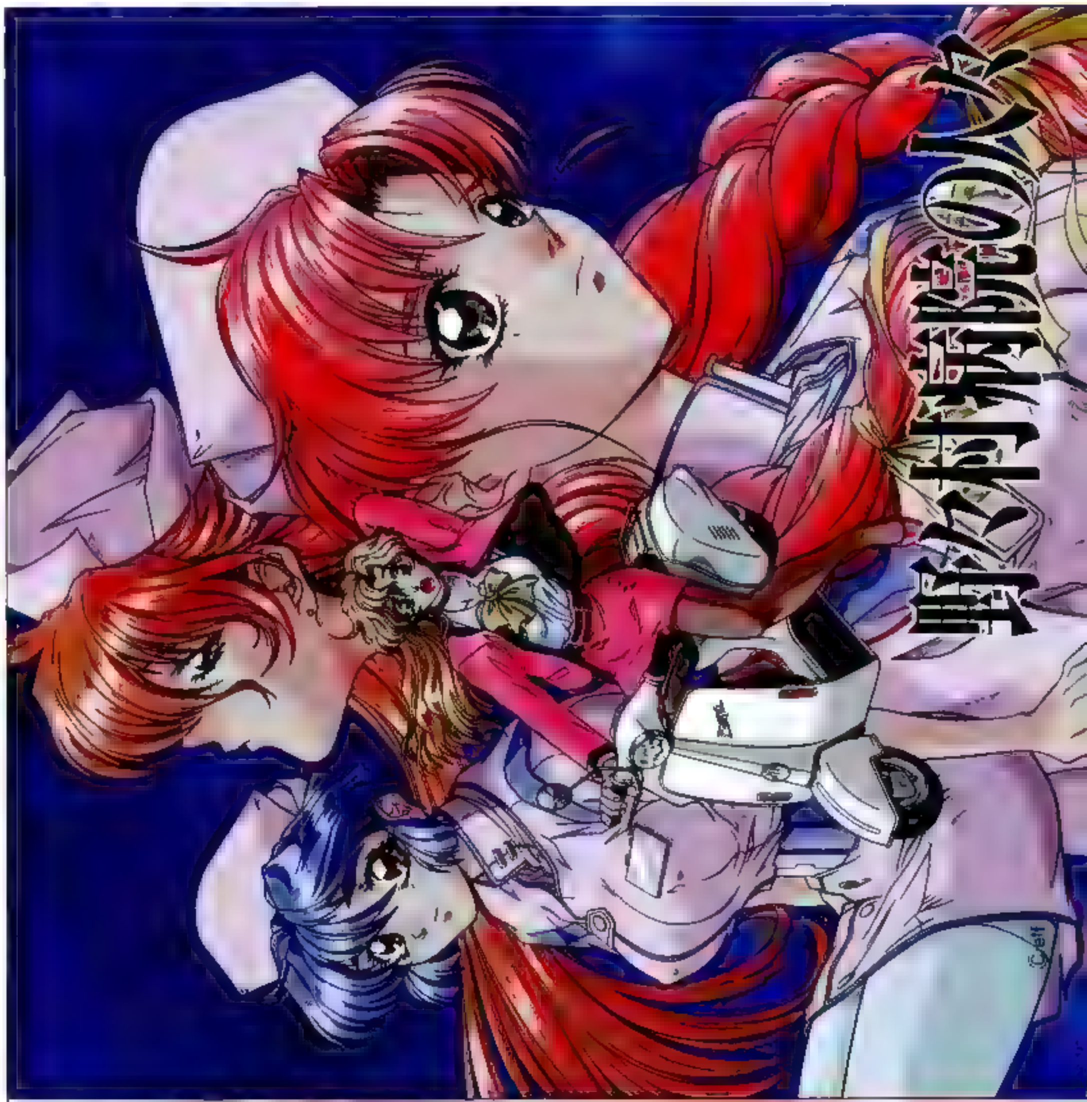
**ストーリー分岐が細かいこのゲーム。すべてのエンディングを制覇するためのフローチャートを掲載。これさえあれば野々村マスターになれるぞ！**

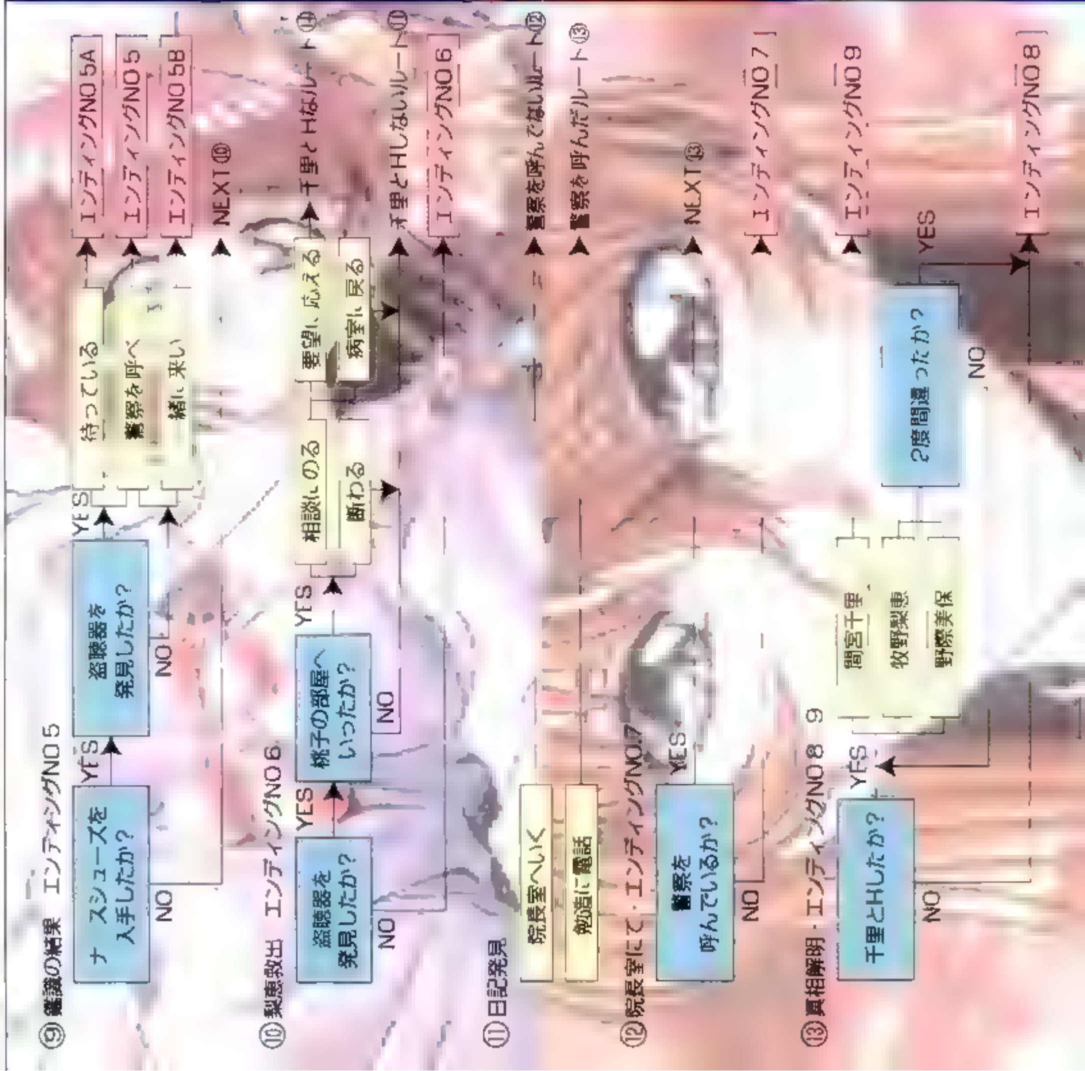
## Point Guidance

### [illegible]

ふとしたことから「野々村病院」に入院した、私立探偵の海原啄麿呂。梨恵、美保、千里の看護婦トリオにちょっかいを出しながら、他殺かもしれないとウワサされている院長の死の謎に迫る。しかし捜査を進めるうちに、事件は思わぬ方向へ展開していく…。事件解決以外にも10種類のエンディングが用意されているこのゲーム。掲載したフローチャートは、その11種類のエンディングを完全制覇するためのものだ。このお役立ちCDジャケットをもとに、めざせ野々村マスター！

○鋭い[illegible]を[illegible]れてくる作者[illegible]ても このCDジャケットがあれば、絶対大丈夫！


野々村病院の人々
©elf

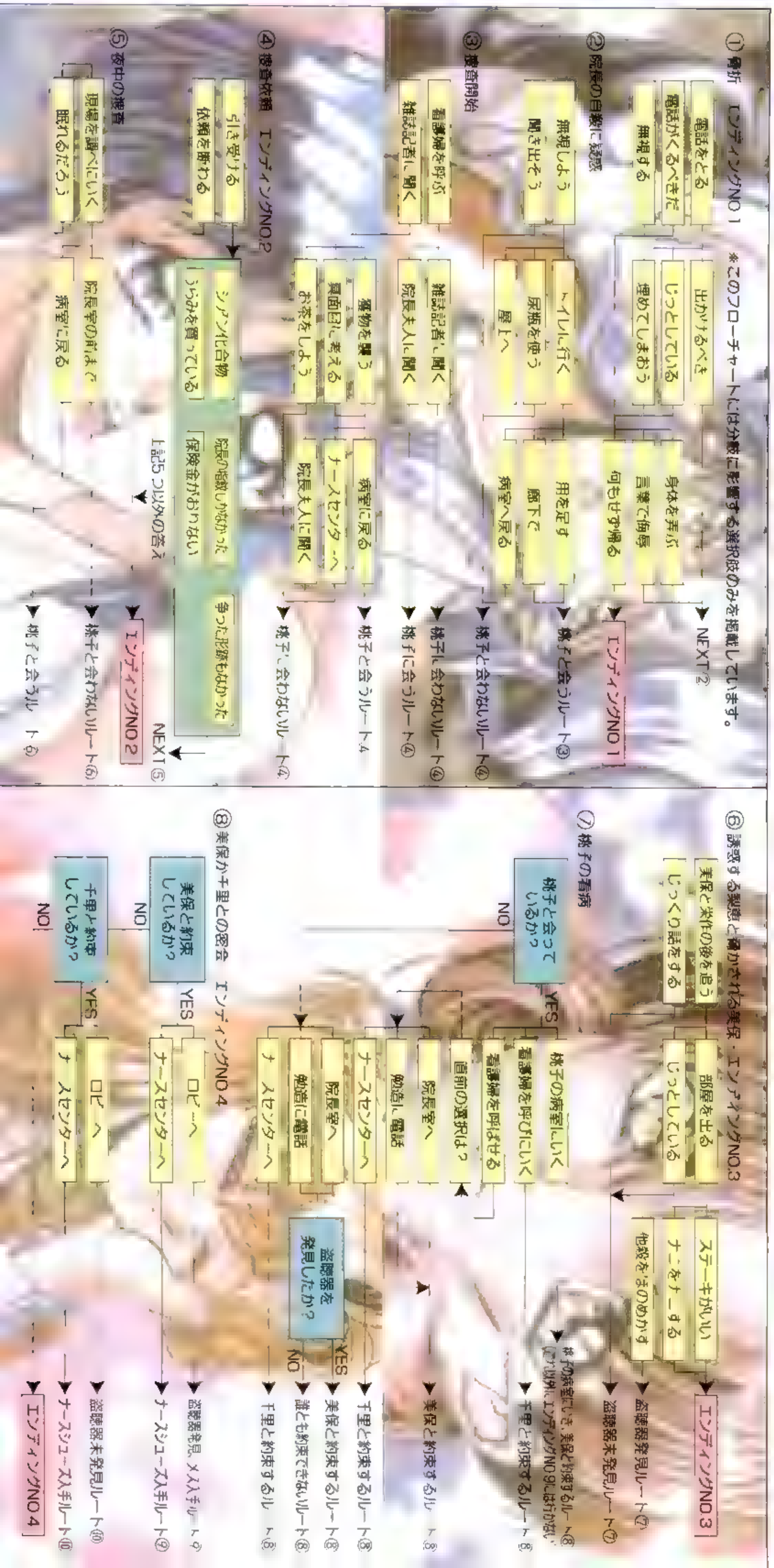

⑨鑑識の結果　エンディングNO 5
ナースシューズを入手したか？
YES
NO
盗聴器を発見したか？
YES
NO
待っている
警察を呼べ
一緒に来い
エンディングNO 5A
エンディングNO 5
エンディングNO 5B
NEXT⑩
⑩梨恵救出　エンディングNO 6
盗聴器を発見したか？
YES
NO
桃子の部屋へいったか？
YES
NO
相談にのる
断わる
要望に応える
病室に戻る
千里とHなルート⑪
千里とHしないルート⑪
エンディングNO 6
⑪日記発見
院長室へいく
勉造に電話
警察を呼んでないルート⑫
警察を呼んだルート⑬
⑫院長室にて・エンディングNO 7
警察を呼んでいるか？
YES
NO
NEXT⑬
エンディングNO 7
⑬真相解明・エンディングNO 8 9
千里とHしたか？
YES
NO
間宮千里
牧野梨恵
野際美保
2度間違ったか？
YES
NO
エンディングNO 9
エンディングNO 8

# 野々村病院の人々

下の表は「すべての絵を見る」で表示されるシーンを順番どおりに並べたものだ。この一覧表とシーンを見比べれば、どのシーンを見逃しているかチェックすることができるぞ。

1京子バストアップ
2亜希子バストアップ
3梨恵バストアップ
4梨恵バストアップ横向き
5智恵バストアップ
6西条バストアップ
7千里バストアップ
8須藤バストアップ
9倫子嬢バストアップ
10美保バストアップ
11桃子バストアップ
12加奈バストアップ
13美保、京子バストアップ
14千里顔アップ
15千里喫茶店
16桃子顔アップ
17亜希子、栄作ロビー
18亜希子、栄作院長室
19亜希子顔アップ
20千里院長室
21美保顔アップ
22千里屋上（全身）
23千里屋上（バストアップ）
24千里、つかる
25美保シーツかける
26美保シーツ整える
27美保腰浮かす
28美保お尻
29加奈、つかる
30美保着替え
31千里パンティ
32千里脅かされる
33亜希子ブラジャー
34加奈パンティー
35桃子胸揉む
36西条、京子バストアップ
37加奈、美保バストアップ
38千里、桃子バストアップ
39加奈、桃子バストアップ
40梨恵顔アップ（深夜）
41梨恵顔アップ
42梨恵顔アップ（キス）
43美保院長室
44西条顔アップ
45京子顔アップ
46京子屋上
47梨恵資料室
48京子お尻
49千里ナースセンター内
50千里パンティー
51美保、子供の面倒をみる
52梨恵との密会
53美保の写真
54美保脅かされる
55桃子看病
56美保208号室
57美保脱ぐ
58西条、千里バストアップ
59西条、梨恵バストアップ
60千里顔アップ
61看護婦3人
62桃子腕つかむ
63桃子顔アップ
64京子パンチラ
65加奈悩殺
66梨恵顔アップ（地下）
67千里H
68桃子回想
69京子、銭麻呂襲う
70京子路上
71梨恵顔アップ（微笑）
72梨恵尿瓶
73亜希子ボウガン
74院長室に集まる
75梨恵お尻
76梨恵緊縛される
77梨恵、智恵と亜希子
78京子、梨恵と亜希子
79美保事務所
80京子事務所
81梨恵事務所
82京子エンディング
83美保エンディング
84梨恵エンディング

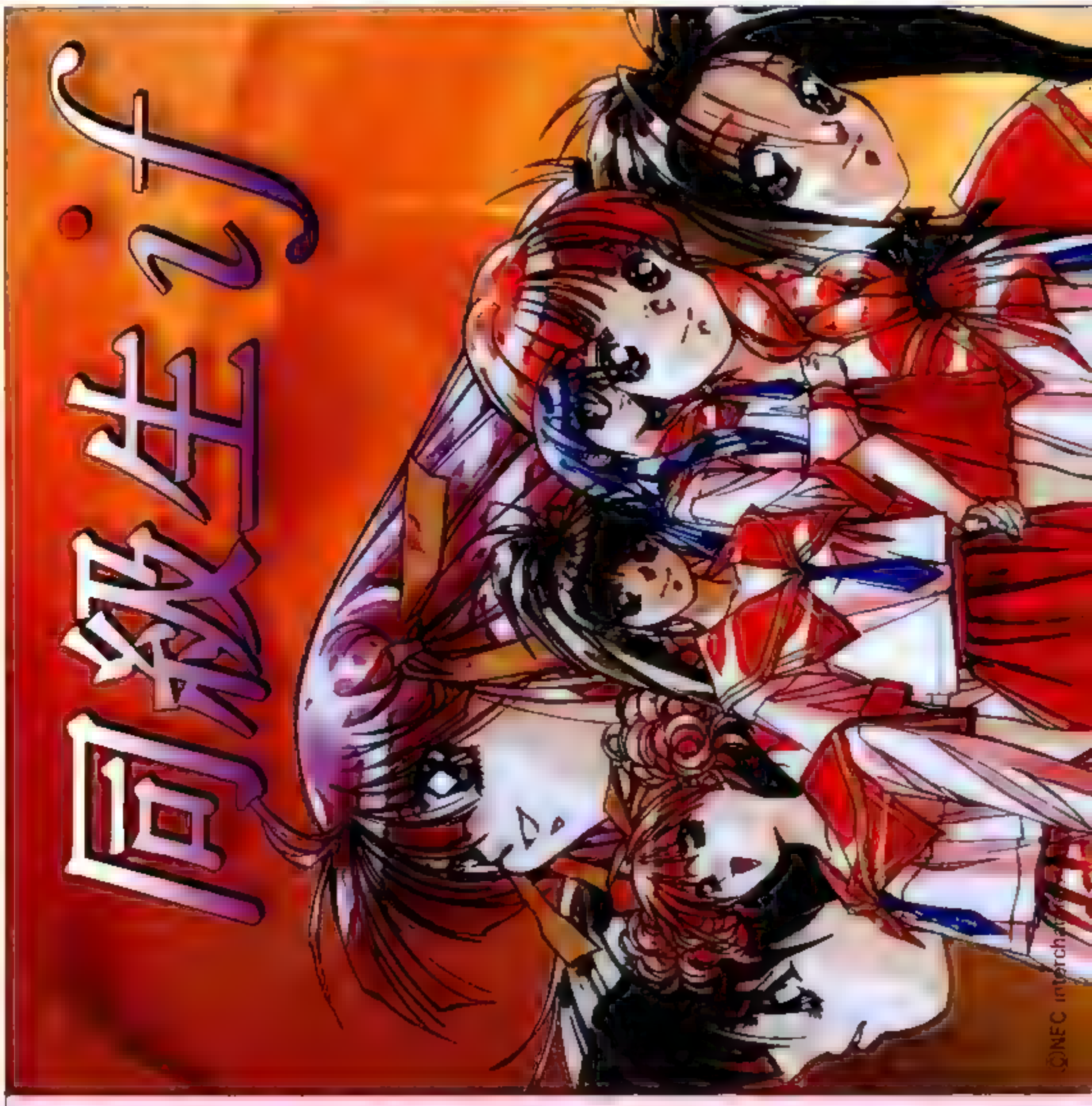
※このフローチャートには分岐に影響する選択肢のみを掲載しています。


①脅迫　エンディングNO.1
電話をとる
電話がくるべきだ
無視する
出かけるべき
じっとしている
埋めてしまおう
身体を弄ぶ
言葉で侮辱
何もせず帰る
NEXT②
エンディングNO.1
②院長の自殺に疑惑
無視しよう
聞き出そう
トイレに行く
尿瓶を使う
屋上へ
用を足す
廊下で
病室へ戻る
桃子と会うルート③
桃子と会わないルート④
③捜査開始
看護婦を呼ぶ
雑誌記者に聞く
雑誌記者に聞く
院長夫人に聞く
薬物を調べる
真面目に考える
お茶をしよう
病室に戻る
ナースセンターへ
院長夫人に聞く
桃子に会わないルート④
桃子に会うルート④
桃子と会うルート④
桃子に会わないルート④
④捜査依頼　エンディングNO.2
引き受ける
依頼を断わる
シアン化合物
うらみを買っている
院長の指紋しかなかった
保険金がおりない
争った形跡もなかった
上記5つ以外の答え
NEXT⑤
エンディングNO.2
⑤夜中の捜査
現場を調べにいく
眠れるだろう
院長室の前まで
病室に戻る
桃子と会わないルート⑥
桃子と会うルート⑥
⑥誘惑する梨恵と脅かされる美保・エンディングNO.3
美保と栄作の後を追う
じっくり話をする
部屋を出る
じっとしている
ステーキが欲しい
ナニをナニする
他殺をほのめかす
エンディングNO.3
盗聴器発見ルート⑦
盗聴器未発見ルート⑦
⑦桃子の看病
桃子と会っているか？
YES
NO
桃子の病室にいく
看護婦を呼びにいく
看護婦を呼ばせる
直前の選択は？
院長室へ
勉造に電話
ナースセンターへ
勉造に電話
院長室へ
ナースセンターへ
※桃子の病室にいき、美保と約束するルート⑧（これ以外にエンディングNO.9には行けない）
千里と約束するルート⑧
美保と約束するルート⑧
盗聴器を発見したか？
YES
NO
千里と約束するルート⑧
美保と約束するルート⑧
誰とも約束できないルート⑧
千里と約束するルート⑧
⑧美保か千里との密会　エンディングNO.4
美保と約束しているか？
YES
NO
ロビーへ
ナースセンターへ
千里と約束しているか？
YES
NO
ロビーへ
ナースセンターへ
盗聴器発見、ナース入手ルート⑨
ナースシューズ入手ルート⑨
盗聴器未発見ルート⑩
ナースシューズ入手ルート⑩
エンディングNO.4

# 同級生if

| | |
|---|---|
| 発売日 | [illegible] |
| 発売元 | NECインターチャネル |
| 開発元 | NECインターチャネル |
| 価格（税別） | [illegible]円 |
| ジャンル | [illegible] |
| 対象年齢 | 18歳以上推奨 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| コンティニュー等 | なし |
| 現在の開発状況 | 100％ |

**時間の有効活用が重要な『同級生if』。無駄なく行動するために、女の子の行動パターンを分析したタイムテーブルと、主な遭遇ポイントを紹介。**



## Point Guidance

### [illegible]

プレイヤーは元気真っ盛りの高校生。夏休みの21日間でさまざまな女の子と出会い、「素敵なひと夏の思い出」をつくることがこのゲームの目的。夏休み最後の日に、本命の子に告白し、両思いであれば見事ハッピーエンドだ。

○このCDジャケットがあれば、こんなシーンもいっぱい見られる！

○言葉遣いや行動に男っぽいところがある美沙。主人公の言動がカンにさわるらしい。が、ケンカするほど仲がイイ？

先負学園のバンビちゃん

### 田中 美沙

最初のポイントは18日の河原。ここでケガをする美沙を保健室に運ぶこと。そして26日に、再度校庭でケガをするイベントを待つ。そうすればハッピーエンドは近いのだ。

[illegible]

夢は自分の店をもつこと

### 正樹 夏子

序盤はブティックにいることが多い。マメにブティック通いをして、デートに誘える26日までに、夏子との仲を進展させておこう。また、くるみとのストーリーと密接な関係があるので、くるみの攻略も忘れずに。

[illegible]

全生徒の相談役的な存在

### 斉藤 真子

校医である真子。当然出現ポイントのほとんどは、保健室や学校の中だ。そのため、会うこと自体は難しくない。しかし亜子やかおり、やよいなどとの絡みが多いので、それらの女の子との関係も重要になるぞ。

[illegible]

結婚願望がとっても強い

### 斉藤 亜子

13日に薬局で、亜子か真子を誘えるが迷わず亜子を選択。その後、25日の河原でのイベントを消化すれば、26日に結ばれることになる。亜子の気持ちを考えた選択肢を選ぼう。

[illegible]

恋愛感はまだまだお子様？

### 仁科 くるみ

25日に結ばれるチャンスがやってくるが、結ばれると夏子が攻略できなくなる。夏子をねらっている場合は、デートすらできなくなってしまう。あまり深入りしないように。

[illegible]

教育熱心なカタブツ教師

### 芹沢 よしこ

26日の夜によしこが暴漢に襲われるイベントは、真純の攻略ポイントでもあるので覚えておくように。

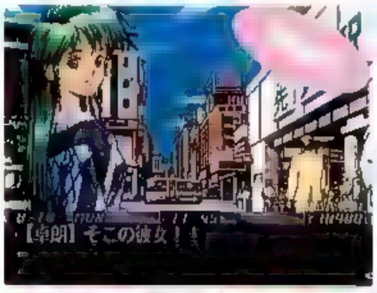
[illegible]

# 同級生if

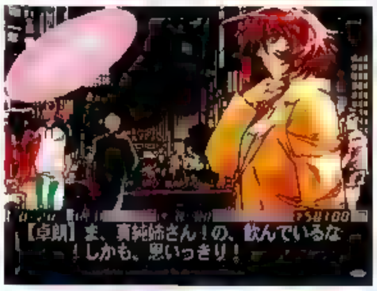
## [illegible]

ゲームの舞台となるのは2つの町。先負町は、主人公や女の子たちが住む町。ゲームの大半はここで過ごすことになるので、女の子との遭遇率も高い。その隣にあるのが矢吹町。女の子の出現ポイントは少ないものの、矢吹町公園や映画館など、かなり重要な場所がいくつもある。

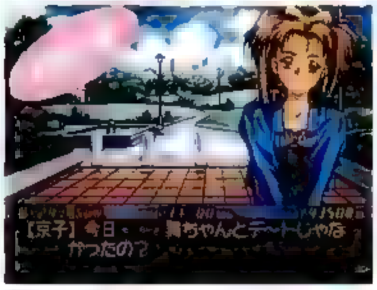
というわけで、女の子と効率よく出会うために、重要と思われる場所をピックアップ。ここで紹介するのは、出会う確率やイベント発生率が高い場所ばかりだぞ。


【卓朗】そこの彼女！

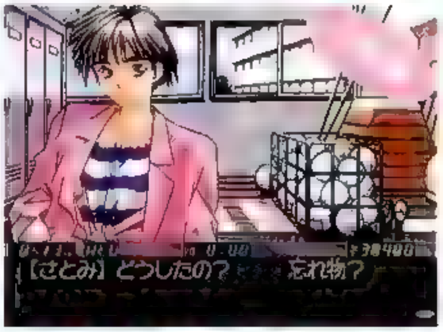
○昼夜を問わず、高い確率で女の子[illegible]会えるスポット


【卓朗】ま、真純姉さん！の、飲んでいるな……しかも、思いっきり！

○[illegible]デートの待ち合わせをする女の子も[illegible]


【京子】今日……舞ちゃんとデートじゃなかったの？

○矢吹町、きょう[illegible]1回は立ち寄ることをオススメするぞ


【さとみ】どうしたの？……忘れ物？

○[illegible]

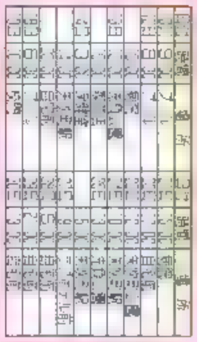
## ヒロイン必携！キャラクタ別タイムテーブルを一挙掲載！

女の子の出現ポイントが一目でわかるタイムテーブルを掲載。まだクリアしていない女の子がいれば、この表を参考にして、どんなイベントがあるのか確認できるぞ。

○[illegible]

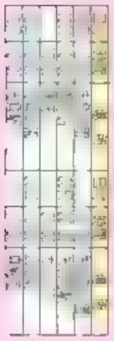
### 才色兼備の学園のアイドル
### 桜木 舞

ポイントになるのは初めての出会い。そして、デートに誘える18日と27日のラブホテル前のイベントだ。



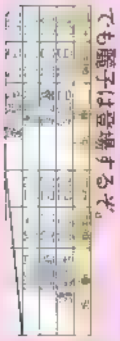
### 卓郎のお姉サマ的存在
### 堀 真純

真純も会えるチャンスが少ないので、攻略の難易度が高い女の子だ。しかも神出鬼没で、どこにいるのかわからないことが多い。最初のポイントは20日のカフェバーでのイベント。ここでは逆らわずに、真純の言うことを素直に聞いておこう。そして、26日によしこが暴漢に襲われそうになるイベントを体験しておけば、ハッピーエンドは近いぞ。



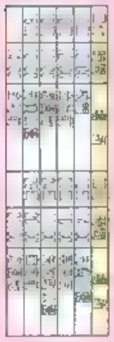
### ダンナ一筋のけなげな女性
### 真行司 麗子

麗子は一日中家に閉じこもっていたり、買物に出ていることが多い。そのせいか、全キャラクタ中、イベントや会える回数が一番少ない。ポイントは、自宅の窓から見下ろすイベント。これを見たら、次の日に麗子宅前で話をすること。そして16日に先負駅で麗子の荷物持ちをすればバッチリだ。その場を立ち去ることもできるが、先負駅に行けば、何回でも麗子は登場するぞ。



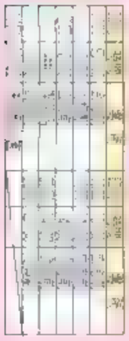
### 舞ちゃんの妹は空手少女
### 桜木 京子

京子はイベント数が少ないので、ボヤボヤしていると1回も会えないということもあり得る。京子の攻略で注意したいのは、姉である舞との同時攻略ができないことだ。ポイントは、16日に舞から京子が妹であるということを聞けるかどうかにある。舞の妹ということが判明しなければ、その後のイベントは、まったく発生しなくなってしまうぞ。



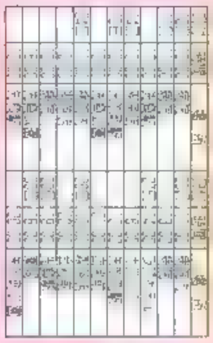
### 明朗快活、何にでも前向き
### 田町 ひろみ

ひろみは会ってしまえば、結ばれるまで比較的すんなり進むことができる女の子だ。重きを置きたいのは、12日の喫茶店デートと、17日の矢吹町公園でのデートだ。ひろみの場合、注意したいのは選択肢の選びかた。この選択しだいでデートができなかったり、19日のイベントで結ばれずに終わってしまうこともあるのだ。



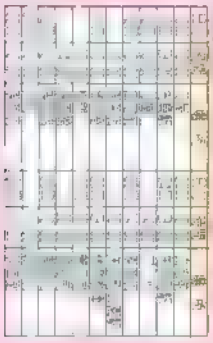
### 品行方正、おしとやか
### 草薙 やよい

やよいは真子やかおりなど、ほかの女の子たちと密接な関係を持っているので、彼女だけを狙っても絶対に攻略できないようになっている。ヒントは、アソコが痛くなったら保健室で病院を紹介してもらって…。



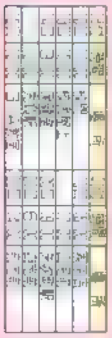
### お嬢さんでアルバイト中
### 鈴木 美穂

最初のポイントは14日の映画館でのイベント。これを消化して、21日に校門で手紙をもらえれば、27日の結ばれる日まで大きなイベントはない。また美穂と美沙のストーリーは接点が多く、同時攻略できないので注意が必要だぞ。



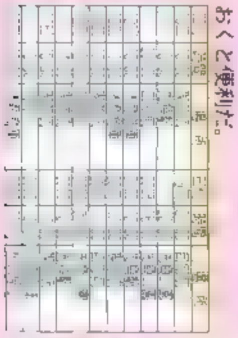
### メガネを外すと別人になる？
### 高野 みどり

みどりは序盤から登場するが、これといった会話がほとんどないので、印象に残りにくい女の子。ポイントは15日の教室でのイベントを見ること。そして、同じクラスのさとみから、彼女の名前を聞き出せればOKだ。そうすれば20日に、みどりが逆ナンパをしてくる。ディスコに付き合ってあげれば、再会した次の日の展開が変わってくるのだ。



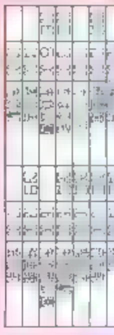
### 喫茶店の看板ムスメ
### 黒川 さとみ

結ばれるイベントが起きるのは19日の夜。自宅に帰ったら、すぐに電話をクリックする。そうすれば先負公園に呼び出されるぞ。また、出現ポイントが喫茶店と体育倉庫の2カ所にしぼられていることも、覚えておくと便利だ。



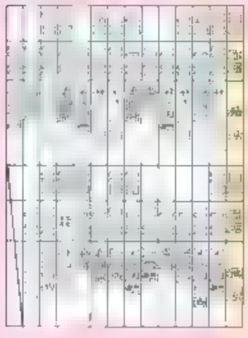
### 大人びてるけどまだ19歳
### 佐久間 ちはる

中盤になってから登場するちはるだが、結ばれるまでにはあまり時間がかからない。出会いでもある18日の先負駅でのナンパに成功すると、デートの約束をするだけで事は進む。そして約束さえ破らなければ、特に苦労もない。ちはる攻略のポイントは、約束を忘れないことなのだ。



### 身持ちの軽いお姉サマ
### 成瀬 かおり

17日にキャッツアイに入って、レイラを指名すれば、レイラ＝かおりと判明する。その後の21日のイベントでは、直前の真純のイベントを消化していないと結ばれないので注意。



## ファイティングバイパーズ

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中（96年8月30日 |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ |
| 価格（税別） | 6800円 |
| ジャンル | 格闘アクション |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリー | 49・プレイデータ |
| コンティニュー等 | コンティニュー |
| 現在の開発状況 | 100% |

**各キャラの基本戦法と、アーマー破壊技一覧表を紹介。さらに空中戦の攻防も入っているので対戦をするときの参考にして、相手をKOしよう。**

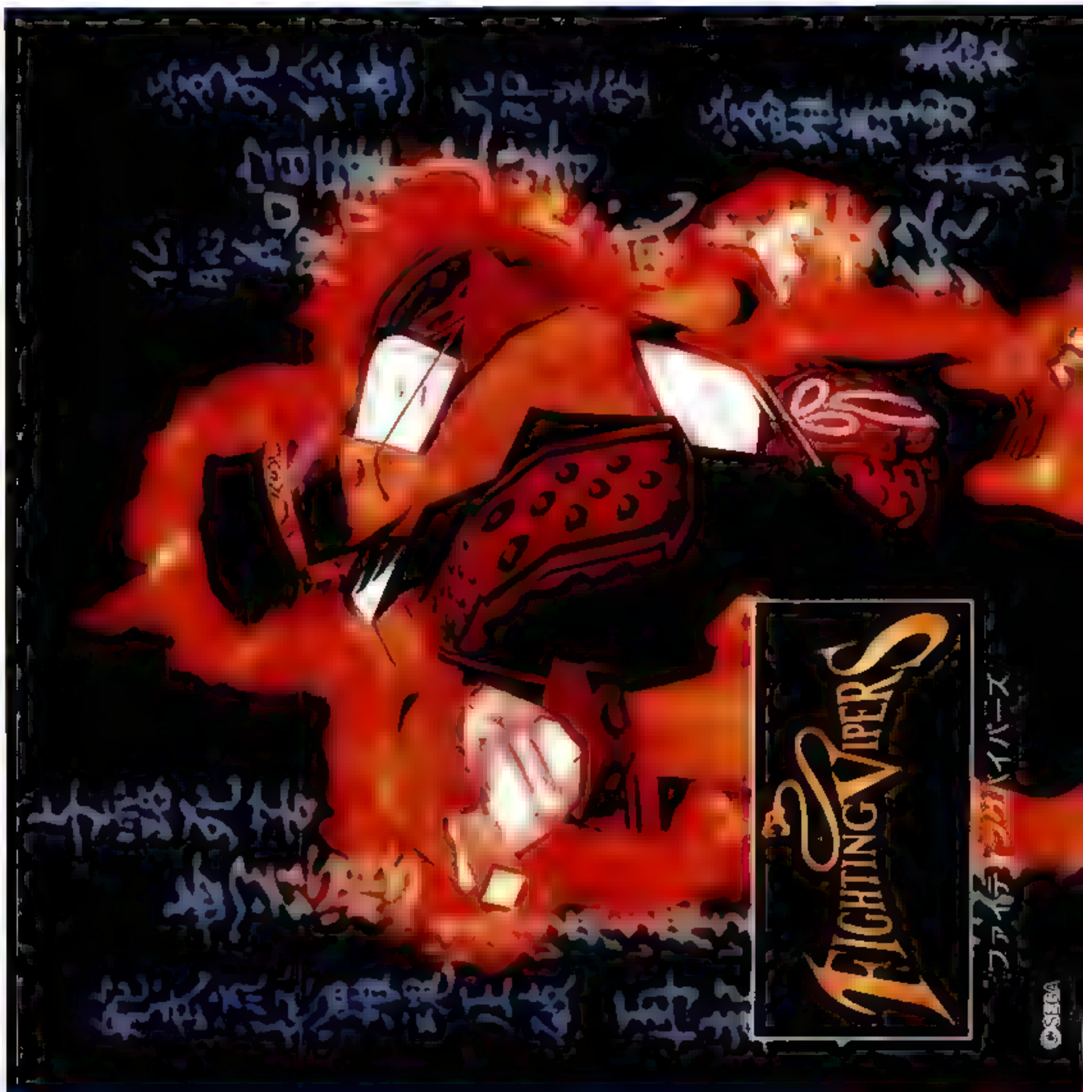
## Point Guidance

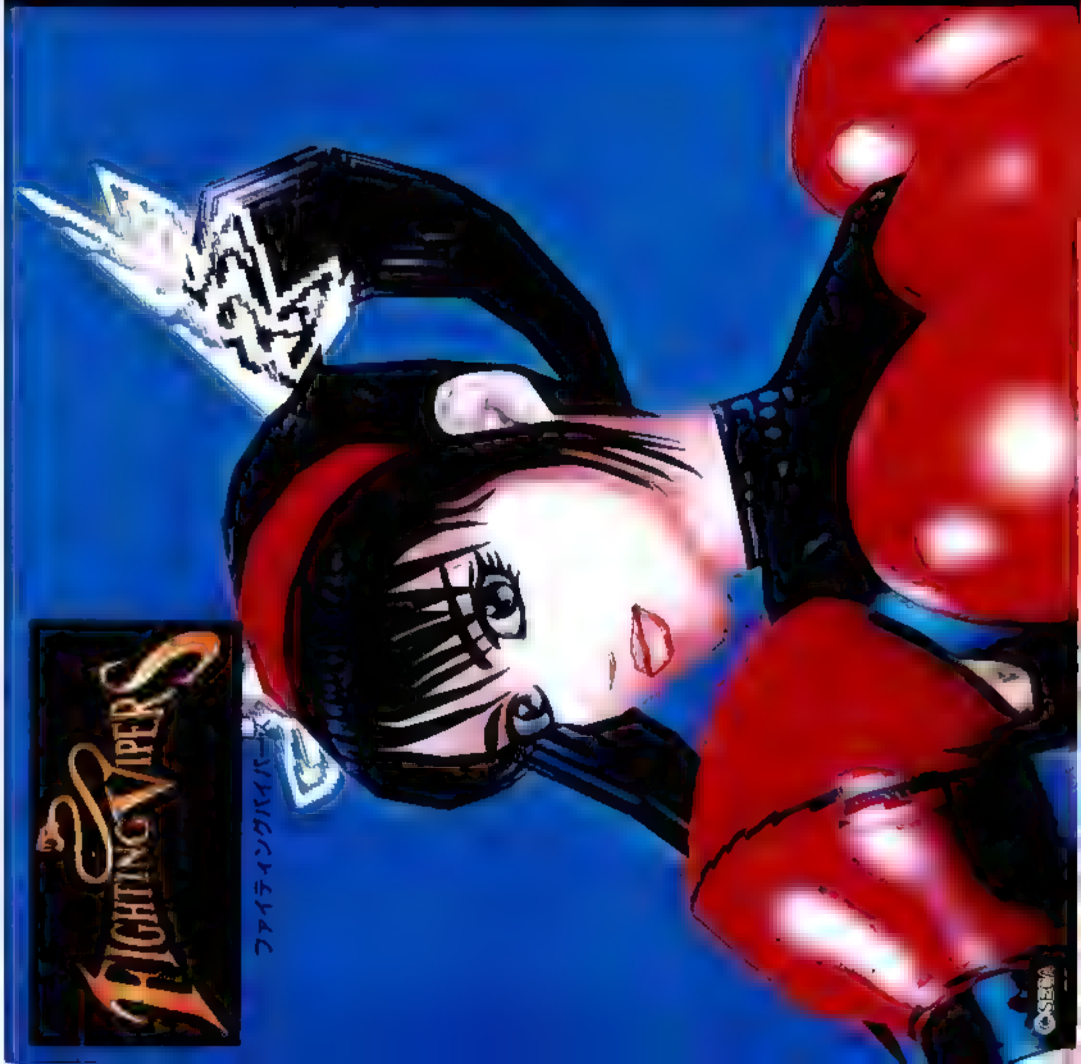
### [illegible]

他の3D格闘ゲームにはないシステムを使った『ファイティングバイパーズ』。リングの四方に金網があるため、これを利用した戦いができる。また空中受け身やアーマー破壊などの新システムも用意されていて、対戦での駆け引きをさらに熱いものにしている。

○技を当てると相手がぶっとぶのがそう快。金網に追いつめての駆け引きがたまらない

○隠れキャラクタが多い。とくにペプシマンの登場シーンには感激した人もいるはず

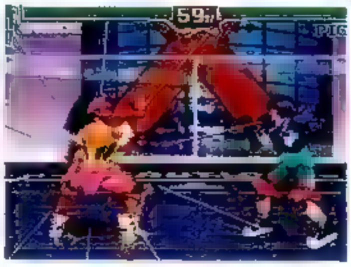

FIGHTING VIPERS
ファイティングバイパーズ
©SEGA


FIGHTING VIPERS
ファイティングバイパーズ
©SEGA

# VALUABLE CD JACKET

ファイティングバイパーズ

各キャラクタはアーマーを身につけている。これは特定の技で破壊することが可能で、壊されてしまうと防御力が弱くなる。ここではアーマー破壊技を一挙公開するぞ。



| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 共通 | ガード&アタック | ⇦+Por⇦+K |
| | ガード&アタック返し | ⇦+P⇦+Por⇦+K⇦+K |
| トキオ | スライディングキック | ダッシュ中⇩+K |
| | ランニングタックル | ダッシュ中P+G |
| サンマン | スライディングキック | ダッシュ中⇩+K |
| | ワンツーピーチ | PPK |
| | エルボースマッシュ | ⇦⇨+P |
| ラクセル | スライディングキック | ダッシュ中⇩+K |
| | ランニングタックル | ダッシュ中P+G |
| | ナイトスレーブクラッシュ | PPP |
| | デススピンキック | ⇨+K+G |
| | デススピンスラッシュ | ⇨+K+G⇩⬊⇨K |
| | デススピン・ローラ | ⇨+K+G⇩⬊⇨K⇦⬋⇩⬊⇨+K |
| | ギタートラスト | ⇨⇨+P |
| ピッキー | フライングボートスタンプ | ダッシュ中P |
| | スライディングキック | ダッシュ中⇩+K |
| | ボートスタンプ | ⇦⇨⇨+P |
| | ウォールダイブ | 壁に登って⬆+P |
| ジェーン | ランニングタックル | ダッシュ中P+G |
| | スライディングキック | ダッシュ中⇩+K |
| | コンボブロックストレート | PP⇨+P |
| | パワースマッシュ | ⇦⇨+P |
| | トルネードパンチ | ⇦⬋⇩⬊⇨+P |
| | クロストルネードパンチ | ⇨⇩⬊+P |
| | ウォールダイブ | 壁に登って⬆+P |
| グレース | スライディングキック | ダッシュ中⇩+K |
| | ランニングタックル | ダッシュ中P+G |
| | ビートブロックバスタ | PPK |
| | ティップスラップ | ⇨⇦+P |
| バン | 奪首鉄山 | ダッシュ中P+K |
| | 滑込鬼苦 | ダッシュ中⇩+K |
| | 疾走龍狗留 | ダッシュ中P+G |
| | 鉄山靠 | ⇦⇨⇨+P+K |
| | 弔殿 | P+K+G |
| | 烈甲破弾 | ⇩⬋⇦+PP |
| | 仁義撤闘破 | ⇨⬊+P |
| ハニー | ランニングタックル | ダッシュ中P+G |
| | スライディングキック | ダッシュ中⇩+K |
| | キャットスラップ | ⇨⇦+P |
| | ディップザ・レッグ | [illegible]+P |
| | ダブルローキック&ディップ | ⇩+KK⇦+P |
| | ウォールダイブ | 壁に登って⬆+P |

※コマンドはすべて右向きのものです。
Pはパンチ、Kはキック、Gはガードを表します。⇨…短く入れる ➡…長く入れる

本作において浮かされてしまうこと（空中戦）は非常に危険である。浮かせた側は追い打ち攻撃を決めて一気にダメージを奪いたい。逆に浮かされた側は最低限受け身だけはとっておきたい。できれば受け身をとったあとは、キックを出して反撃したいが、相手もそれを読んでキックをすかしてからの投げや、完璧なタイミングの上段パンチで迎撃してくる。相手の行動に合わせて対応していこう。受け身はタイミングをずらすことができるので、浮かされてしまったら有効に使おう。ただし一定の高さがないと受け身はとれないぞ。

トキオは中距離から⇩K+GPPP⇖Kの下段スタートのコンビネーションや、⇨+PP⇩⇨+Pの中段技で二択攻撃をかけていき、相手にスキがあればアッパーで浮かせてコンボをたたき込もう。

どの技も単発だが⇙⬊+Pは下段攻撃であり、アーマーを破壊できるので有効に使おう。⇨⇨+Pや⇨⇨Pの中段攻撃も連係の中に組み込んでいくと、当たる確率も上がるのでうまく使っていこう。

攻撃力が低いハニーは⇙+Kからの派生技をメインに使っていく。さんざん下段攻撃を意識させておいて、中段攻撃やアッパーなどで浮かせよう。浮いた相手に空中投げを狙えるが、確率は低い。

ラクセルはPよりもPPのほうがスキが少ない。ここから中段技の肘などにつなげていくと強力。もちろん肘からの派生技につなげてもよく、⇗K+Gも混ぜていくとさらに効果的だぞ。

グレースはP⇩+Kの使用頻度が高い。キックが当たればダウン攻撃が安定し、ガード&アタックを出されても⬇+Kの部分がヒットする。あえてPからの中段攻撃も使っていき攻めていくと効果的。

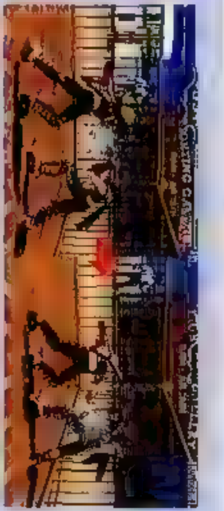
## PICKY

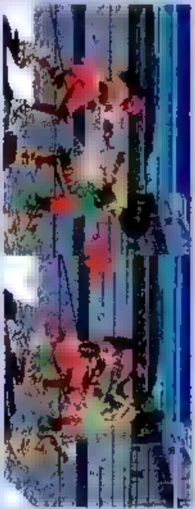
動きが素早いピッキーは、何かしらの技をガードさせたあとに1歩下がってから⇨⇨+Pを出したり、投げを狙っていくと強い。コンビネーションはディレイを使ってタイミングをずらしていこう。

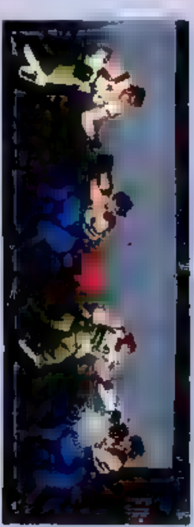
ジェーンはPPから攻めていく。PPが相手にヒットしていたら、⇦+Kを入力して投げにつなぎ、立っていたら⇩+Kにつなぐ。しゃがんでいたらPPPと出し切るなどして攻めていこう。

## SANMAN

サンマンはP⇨+PKのフェイントから投げにつなぐ連係が強力。⇩+K+Gも下段攻撃なのでけっこう使える。しかし投げのファイナルオーバードライブが強力なのでつねに狙っていこう。







# VALUABLE CD JACKET

ファイティングバイパーズ

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中(96年6月30日 |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ AM2研 |
| 価格(税別) | 6800円 |
| ジャンル | 格闘アクション |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリ | 49・プレイデータ |
| コンティニュー等 | コンティニュー |
| 現在の開発状況 | 00% |

**このCDジャケットでは『ファイティングバイパーズ』にいる4人の隠れキャラクタの技完全コマンド表と隠しオプションの2つを紹介するぞ。**

## Point Guidance

### [illegible]

このゲームには多くの隠しオプションが用意されている。そのほとんどはゲームシステムに関係ないものばかり。ここではそんな隠しオプションの出現条件と、どうなるかを一挙公開。

○アーケードモードをクリアするだけで出る。ONにすると攻撃を受けても体力が減らない

○これもクリアするだけで出る。いきなり最後のB.M.と闘うことも可能になる

○ポートレートはクリアすると出現するエンディングのCGがいつでも見られるぞ

## 隠れキャラクタの使用条件と技コマンド表

**B.M.**

| コマンド名 | コマンド |
|---|---|
| ◆立ちパンチ◆ | |
| ストロングフィスト | P |
| エクストリーム・ブロー | PP |
| ブロー・コンボ・アッパー | PPP |
| ブロー・コンボ・ハイキック | PPK |
| ブロー・コンボ・ストレート | PP→P |
| エクストリーム・デスプレリュード | PP→K |
| エクストリーム・デスシンフォニー | PP→KP |
| エクストリーム・デスレクイエム | PP→KP→P |
| エクストリーム・デスフィナーレ | PP→KP→P←↙↓↘→P |
| ブロー・コンボ・ダブルハイキック | PP→KK |
| ブローコンボ・ロースピン | PP↓K |
| フィスト&ハイキック | PK |
| コンボ・スイッチアッパー | PKP |
| ◆立ちキック◆ | |
| ストロングハイキック | K |
| ハイキック&フィスト | KP |
| ハイ&サイドキック | KK |
| ◆[illegible]パンチ◆ | |
| ストマックブロー | →P |
| ブロー&フィスト | →PP |
| ブロックストレート | ↓P |
| ガスト・オブ・レイジ | ↓→↑P |
| ハリケーンパンチ | ↓↙↓↘→P |
| ◆[illegible]キック◆ | |
| ストロングニー | →K |
| アクセルロール | ↑K |
| ハイ・ダブルアクセル | ↘KK |
| ミドル・ダブルアクセル | ↘K→K |
| ロー・ダブルアクセル | ↘K↓K |
| ブロックバスタ | ↓K |
| ブロックニー | ←K+G |
| アンクルフォール | ↑G↓K |
| アンクルクロス | ↑G↓KK |
| クロス・ディストラクション | ↑G↓KKP |
| ◆しゃがみパンチ◆ | |
| ローフィスト | ↓P |
| ローフィストスピン | ↓PK |
| ◆しゃがみキック◆ | |
| レボリューション・ワン | ↓K |
| レボリューション | ↓K+G |
| ハイ・ダブルレボリューション | ↓K+GK |
| ロー・ダブルレボリューション | ↓K+G↓K |
| ローショット | ↘K |
| ローショット・アクセル | ↘KK |
| ローショット・ブロー | ↘KKP |
| ローショット・ダークプレリュード | ↘KKPP |
| ◆小ジャンプ攻撃◆ | |
| ジャンプハンマー | (ジャンプ同時)P |
| ローリングバット | (ジャンプ同時)K |
| ジャンプハンマ | (上昇中)P |
| ホッピングキック | (上昇中)K |
| ローカットキック | (上昇中)↓K |
| ◆大ジャンプ攻撃◆ | |
| スラストパンチエア | (ジャンプ同時)P |
| ジャンプト | (ジャンプ同時)K |
| フロントジャンプトー | (ジャンプ同時)↓K |
| ローリングバット | (上昇中)K |
| エアダイブ | (上昇中)↓K |
| ジャンプハンマ | (空中)P |
| フロントエアキック | (空中) K |
| バックエアキック | (空中)K |
| フレアトー | (下降中)K |
| フレアキック | (下降中)↓K |
| ◆投げ◆ | |
| ウォールスロー | P+G |
| ジャーマンスープレックス | (相手の背後)P+G |
| ウォールアクセル | (壁に背向け)P+G |
| ウォールグラスタ | (相手壁に背向け)P+G |
| ブレーンバスタ | ↓P+G |
| ブラックレインボー | ↓→↓P+G |
| ◆ダウン攻撃◆ | |
| スピットキック | (相手ダウン)↓K |
| レッキングダイブ | (相手ダウン)↑P |
| ◆振り向き攻撃◆ | |
| ターンフィスト | (相手背後)P |
| ターンダブルフィスト | (相手背後)PP |
| ターンハイキック | (相手背後)K |
| ローターンフィスト | (相手背後)↓P |
| ローターンフィストスピン | (相手背後)↓PK |
| ロースピンキックターン | (相手背後)↓K |
| スピンキックターン | (相手背後)↑K |
| ◆走り攻撃◆ | |
| ランニングストレート | (走り中)P |
| ランニングタックル | (走り中)P+G |
| ランニングニー | (走り中)K |
| スライディングキック | (走り中)↓K |
| ローリングバット | (走り中)↑K |
| ランニングジャンプキック | (走り中)↗K |
| ◆壁技◆ | |
| クライムウォール | (ジャンプ中壁接触)↑P |
| ウォールダイブ | (壁登り中)↑P |
| ◆脱衣◆ | |
| B.M.フラッシュ | (アーマー装備時)←→←P+K+G |

※コマンドはすべて右向きのものです。Pはパンチ、Kはキック、Gはガードを表しています。

使用条件は、アーケードモードをマーラーでクリアする

**くまちゃん&パンダ**

| コマンド名 | コマンド |
|---|---|
| ◆立ちパンチ◆ | |
| ポカポカドン | (相手壁に背向け)PPP |
| ポン | P |
| ポンポン | PP |
| ポカポカプン | PPP |
| シャケダイスキ(ササダイスキ) | PK |
| バーレル | P P |
| スマイルバーレル | P↘PP |
| ハッピーバーレル | P↘P→P+G |
| クマデ | →P |
| ◆立ちキック◆ | |
| クマゲリ | K |
| ◆[illegible]パンチ◆ | |
| キュートロン | →P |
| ファンアン | →PP |
| トトムヤロイル | →PPP |
| ラブリィディープレジデント | →PPPP |
| キャノンローフル | →PPPPP |
| 6ハンザーズ | →PPPPPP |
| デスアンダート | →PPPPPPP |
| オックスタック | →→P |
| スパンクラブ | ↘P |
| スパンスパンクラブ | ↘PP |
| グラスヘンデル | ↓P+K+G |
| サーモンハンティング | ↓P+K+GP+G |
| ダブルヘンデル | ↓P+K+G↓P |
| パンチ2001 | ↓P |
| イヤン | ↓→P |
| ヤンヤン | ↓→PP |
| ヤンヤンヤン | ↓→PPP |
| ◆[illegible]キック◆ | |
| ハマチャン | →K |
| キック2001 | ↓K |
| ◆しゃがみパンチ◆ | |
| ハローアック | ↘P |
| ヘッダン | ↓P |
| ◆しゃがみキック◆ | |
| ダイチャン | ↓K |
| ◆小ジャンプ攻撃◆ | |
| グッドナイト | (ジャンプ同時)P |
| シバット・ザ・サファイア | (ジャンプ同時)K |
| ソバット・ザ・ダイアモンド | (ジャンプ同時)↗K |
| クマチャン33 1/3 | (上昇中)K |
| クマチャン45 | (上昇中)↓K |
| ◆大ジャンプ攻撃◆ | |
| とびグマ | (ジャンプ同時)P |
| ノボリゲリ | (ジャンプ同時)K |
| ノボリゲラ | (ジャンプ同時)↗K |
| クマ落し | (上昇中)K |
| ハチ | (上昇中)↓K |
| クマプレイ | (空中)→P |
| ぐるぐるキュー | (空中)→K |
| 回転クマ | (空中)↓K |
| クマポコ | (下降中)K |
| ハンチャン | (下降中)↓K |
| ◆投げ◆ | |
| やまごや投げ | P+G |
| ラブバレート | (相手の背後)P+G |
| いたずらクマチャン | (壁に背向け)P+G |
| クマおろし | (相手壁に背向け)P+G |
| キス・ザ・フューチャー | (相手壁に背向けしゃがみ)↓P+G |
| ワイルドアニマル | ↓←P+G |
| パンキンベア | ←↙P+K+G |
| ヘアーハング | →↓P+G |
| 必殺クマ地獄 | →↓P+G↓↓P+G |
| ハングリーベアスペシャル | ←↓P+G↓↓P+GP+G |
| けもの道 | ←↖↓←P+G |
| やんちゃな珍獣 | →↘↓↙←P+G←→P+G |
| けだもの大作戦 | ←↖↓↘→P+G←→P+G←→P+G |
| 野獣の咆哮 | ←↘↓↓↘P+G←→P+G←→P+G←↓←↑→P+G |
| スーパーワシントン条約 | →↘↓↙←P+G←→P+G←→P+G←↓←↑→P+G↓←→P |
| ◆ダウン攻撃◆ | |
| ムダムダ死んだマネ | (相手ダウン&相手頭近く)↓→P |
| アースクエイク | (相手ダウン)↓K |
| バルーンフォール | (相手ダウン)↑P |
| ◆振り向き攻撃◆ | |
| プチパンチ | (相手背後)P |
| プチプチパンチ | (相手背後)PP |
| プチキック | (相手背後)K |
| プチパンチRemix | (相手背後)↓P |
| プチアシッドキック | (相手背後)↓K |
| プチトランスキック | (相手背後)↑K |
| ◆走り攻撃◆ | |
| 突撃クマ | (走り中)P |
| 突撃クマアタック | (走り中)P+G |
| 突撃暴れクマ | (走り中)K |
| 突撃狩りクマ | (走り中)↓K |
| 突撃ノボリグマ | (走り中)↑K |
| 突撃ノボリゲラー | (走り中)↗K |
| ◆その他◆ | |
| クマチャン大暴れ | P+K+G |
| クマチャン突進大暴れ | ↓↘→↗↑P+K+G |
| ◆脱衣◆ | |
| クマチャンファッション | (アーマー装備時)P+K+G |

使用条件は、50試合以上対戦を行う

FIGHTING VIPERS

ファイティングバイパーズ

○このモードにすると技の硬直が一切なくなるため連続して技が出せる

○トレーニングモードでOKマークを9割以上とれば使えるようになる

○頭が巨大化する。このモードは200試合以上対戦すると出現する

○アーケードモードでハニーでクリアすると使える

○トレーニングでハニーの全技OKをつけ、Zを押して選ぶと

## ペプシマン

| コマンド名 | コマンド | コマンド名 | コマンド |
|---|---|---|---|
| ◆立ちパンチ◆ | | ロースピンフロート | ↓K+GKK |
| アシッドジャブ | P | ロースピンロー | ↓K+G↓K |
| オープンチェスト | PP | トリプルロースピン | ↓K+G↓KK |
| オープンアーム | PPP | ◆小ジャンプ攻撃◆ | |
| サースト・ブレイカー | PPPP | ジャンプハンマー | (ジャンプ同時)P |
| サースト・バスター | PPPPP | コイン | (ジャンプ同時)K |
| スパークリングト | PPPK | カーボニックサマー | (ジャンプ同時)↓K |
| クイックク・エンチ | PPK(G&A) | ホッピングキック | (上昇中)K |
| オープンスピン | PK | ローカットキック | (上昇中)↓K |
| ◆立ちキック◆ | | ◆大ジャンプ攻撃◆ | |
| コールキック | K | ジャンプハンマー | (ジャンプ同時)P |
| コールアシッド | KP | ジャンプトー | (ジャンプ同時)K |
| コールアシッド ジャブ | KPP | ジャンプトー | (ジャンプ同時)↑K |
| コールアシッド・ラッシュ | KPPP | フロントジャンプトー | (ジャンプ同時)↗K |
| コールアシッド・スラッシュ | KPPPK | エアローリングソバット | (上昇中)K |
| コールアシッド・スピン | KPPP↓K | エアダイブ | (上昇中)↓K |
| コールアシッド・ダブルスピン | KPPP↓KK | ジャンプハンマ | (空中)P |
| コールアシッド・カーボニック | KPPP↘K | フロントエアキック | (空中)→K |
| コールアシッド・ロール | KPPK | バックエアキック | (空中)←K |
| コールアシッド・ソーダ | KPP↘K | フレアトー | (下降中)K |
| コールアシッド・コイン | KPK | フレアキック | (下降中)↓K |
| コールステップ | KK | ◆投げ◆ | |
| スピンオフキック | K+G | ウォールスロー | P+G |
| スピンオフサンライズ | K+GK | バックスープレックス | (相手の背後)P+G |
| スピンフロート | K+GKK | ペリペッチェック | (相手の背後)P+K+G |
| スピンコザック | K+G↓K | ダグハントウォールクラッシュ | (壁に背向け)P+G |
| ホイールスピン | →K+G | バックウォールクラッシュ | (相手壁に背向け)P+G |
| ダブルホイールスピン | →K+G↓↘→K | ショルダースルー | →←P+G |
| トリプルホイールスピン | →K+G↓↘→K←↙↓↘→K | グァントアクセル | →←P+K+G |
| オーバートップ ホイールスピン | →K+G↓↘→K←↙↓↘→K→↑←↓→K | カーボニック・アシッド・シェイク | G↑↓P+G |
| ◆ミドルパンチ◆ | | フライングヘッドシザース | (相手空中)↓P+K+G |
| オープンアッパー | (しゃがみ)↘P | エアクラブ | (空中相手立ち)↓P+K+G |
| オープンアッパー | (立ち)↘P | ◆ダウン攻撃◆ | |
| エルボーカット | →P | フットスタンプ | (相手ダウン)↓K |
| エルボーショット | →PP | ダブルスタンプ | (相手ダウン)↓KK |
| ライトスプーンショット | →PPP | トリプルスタンプ | (相手ダウン)↓KKK |
| オープント | →PK | アルミニウム・プレス | (相手ダウン)↑P |
| ◆ミドルキック◆ | | ◆振り向き攻撃◆ | |
| ミドルキック | ↘K | ターンパンチ | (相手背後)P |
| ミドルステップ | ↘KP | ターンパンチジャブ | (相手背後)PP |
| スパイラルステップ | ↘KP→K+G | ターンロールキック | (相手背後)K |
| ロースパイラルステップ | ↘KP↓K+G | ロースピンキックターン | (相手背後)KP |
| ヒールドロップ | ↑G↓K | ローターンパンチ | (相手背後)↓P |
| ブロックバスター | ←K(G&A) | ターンロースピンキック | (相手背後)↓K |
| ◆しゃがみパンチ◆ | | スピンキックターン | (相手背後)↑K |
| シットジャブ | ↓P | ◆走り攻撃◆ | |
| ◆しゃがみキック◆ | | ランニングストレート | (走り中)P |
| ローキック | ↓K | ヘッドスライディング | (走り中)P+K+G |
| ロースピンキック | ↓K+G | ランニングタックル | (走り中)P+G |
| ロースピンパンチ | ↓K+GP | ファイヤーダーツ | (走り中)K |
| ロースピンハイ | ↓K+GK | [illegible] | [illegible] |

使用条件は、COMに一方的に負けそうになると出現するペプシマンを倒す。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ◆壁技◆ | | ◆その他◆ | |
| クライムウォール | (ジャンプ中壁接触)↑P | ヘッドスライディング | ←→P+K+G |
| ロケットミサイル | (壁に背向け)↙K | ベリーフラップ | →↓P+K+G |
| ウォールダイブ | (壁登り中)↑P | ベリーフラップキック | →↓P+K+GK |

## マーラー

| コマンド名 | コマンド | コマンド名 | コマンド |
|---|---|---|---|
| ◆立ちパンチ◆ | | ローリングソバット | (ジャンプ同時)K |
| ストロングフィスト | P | ジャンプハンマ | (上昇中)P |
| エクストリーム・ブロー | PP | ホッピングキック | (上昇中)K |
| ブローコンボ・アッパー | PPP | ローカットキック | (上昇中)↓K |
| ブローコンボ・ハイキック | PPK | ◆大ジャンプ攻撃◆ | |
| ブローコンボ・ストレート | PP→P | ファストパンチエア | (ジャンプ同時)P |
| エクストリーム・デスプレリュード | PP→K | ジャンプトー | (ジャンプ同時)K |
| エクストリーム・デスシンフォニー | PP→KP | フロントジャンプトー | (ジャンプ同時)↗K |
| エクストリーム・デスレクイエム | PP→KP→P | ナックルハンマー | (ジャンプ同時)P+K+G |
| エクストリーム・デスフィナーレ | PP→KP→P←↓→P | ローリングソバット | (上昇中)K |
| ブローコンボ・ダブルハイキック | PP→KK | エアダイブ | (上昇中)↓K |
| ブローコンボ・ロースピン | PP↓K | ジャンプハンマー | (空中)P |
| フィスト&ハイキック | PK | フロントエアキック | (空中)→K |
| コンボ スイッチアッパー | PKP | バックエアキック | (空中)←K |
| ◆立ちキック◆ | | フレアトー | (下降中)K |
| ストロングハイキック | K | フレアキック | (下降中)↓K |
| ハイキック&フィスト | KP | ◆投げ◆ | |
| ハイ&サイドキック | KK | ウォールスロー | P+G |
| ロングハイキック | →K | ジャーマンスープレックス | (相手の背後)P+G |
| ◆ミドルパンチ◆ | | ウォールアクセル | (壁に背向け)P+G |
| ストマックブロー | →P | ウォールグラスター | (相手壁に背向け)P+G |
| ブロー&フィスト | →PP | ブレーンバスター | ↓P+G |
| ストロングアッパー | ↘P | ブラックレインボー | ←→←P+G |
| ガスト・オブ・レイジ | ←→→P | ブラックホール | (相手空中)↓P+K+G |
| ハリケーンパンチ | ←↙↓↘→P | ◆ダウン攻撃◆ | |
| ◆ミドルキック◆ | | スピットキック | (相手ダウン)↓K |
| ストロングニー | →K | レッキングダイブ | (相手ダウン)↑P |
| アクセルロール | ↘K | ◆振り向き攻撃◆ | |
| ハイ・ダブルアクセル | ↘KK | ターンフィスト | (相手背後)P |
| ミドル・ダブルアクセル | ↘K→K | ターンダブルフィスト | (相手背後)PP |
| ロー・ダブルアクセル | ↘K↓K | ターンハイキック | (相手背後)K |
| ◆しゃがみパンチ◆ | | ローターンフィスト | (相手背後)↓P |
| ローフィスト | ↓P | ロースピンキックターン | (相手背後)↓K |
| ローフィストスピン | ↓PK | スピンキックターン | (相手背後)↑K |
| ◆しゃがみキック◆ | | ◆走り攻撃◆ | |
| レボリューション ワン | ↓K | ランニングストレート | (走り中)P |
| レボリューション | ↓K+G | ランニングタックル | (走り中)P+G |
| ハイ・ダブルレボリューション | ↓K+GK | ランニングニー | (走り中)K |
| ロー・ダブルレボリューション | ↓K+G↓K | スライディングキック | (走り中)↓K |
| ローショット | ↙K | ローリングソバット | (走り中)↑K |
| ローショット・アクセル | ↙KK | ランニングジャンプキック | (走り中)↗K |
| ローショット・ブロー | ↙KKP | ◆壁技◆ | |
| ローショット・ダークプレリュード | ↙KKPP | クライムウォール | (ジャンプ中壁接触)↑P |
| ◆小ジャンプ攻撃◆ | | [illegible] | (壁登り中)↑P |
| ジャンプハンマ | (ジャンプ同時)P | | |

使用条件は、アーケードモードでCOMのB.M.を倒す。

# VALUABLE CD JACKET

## アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中（'96年8月9日） |
| 発売元 | サン電子（サンソフト） |
| 開発元 | サン電子（サンソフト） |
| 価格（税別） | 6500円 |
| ジャンル | ロールプレイング |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリー | 65 プレイデータ |
| コンティニュー等 | コンティニュー |
| 現在の開発状況 | 100% |

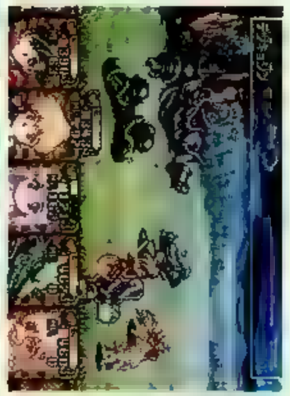
**武器、道具、アクセサリーと呪文・特殊能力のデーター覧表を掲載。さらにゲーム中に隠された3つのサブシナリオの発生条件を解説しているぞ。**

## Point Guidance

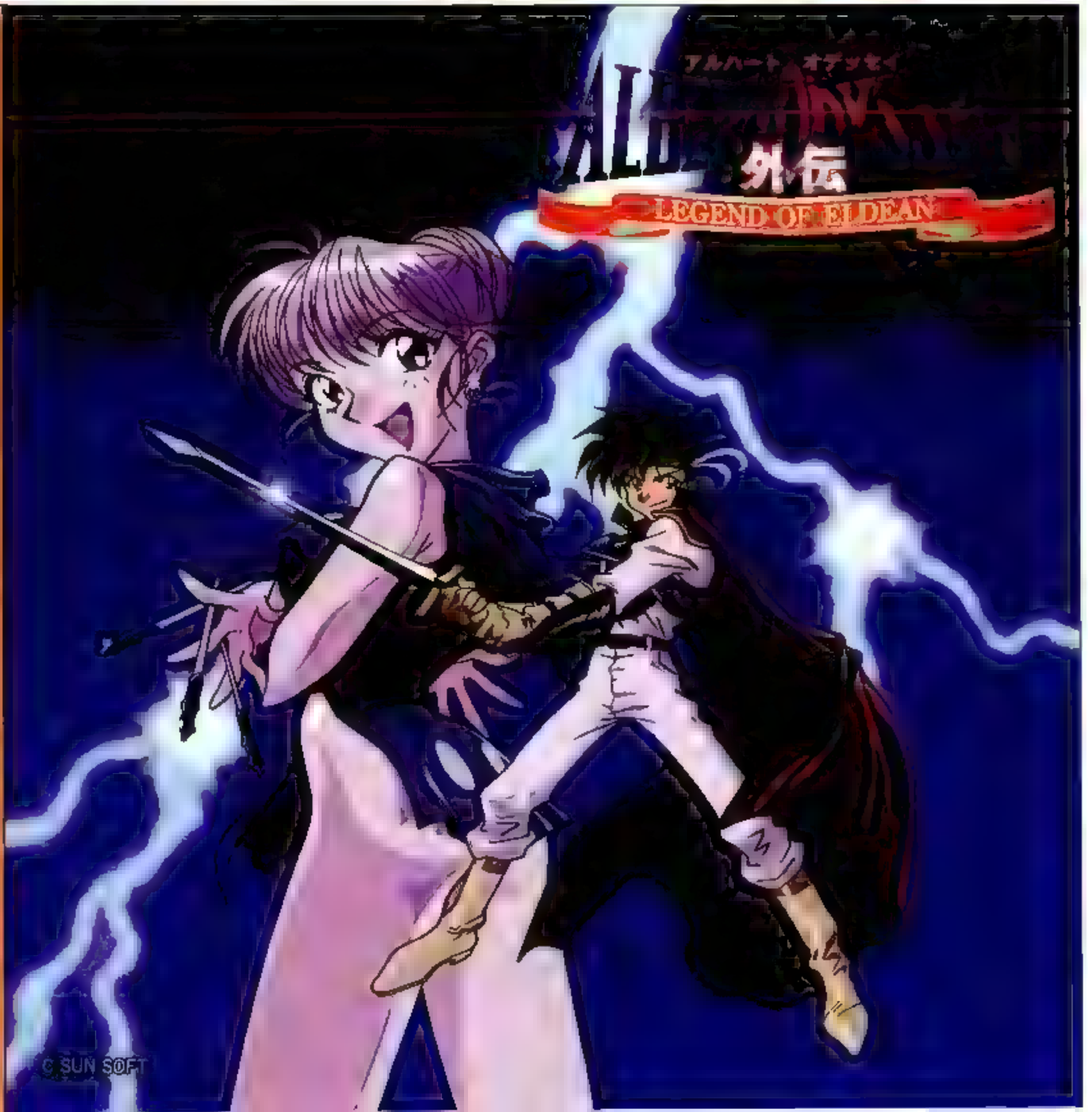
### 本格派ファンタジーRPG

'93年3月5日と'94年12月22日にスーパーファミコンでリリースされた同名作品の外伝にあたる作品。

SFCの前2作では、キャラクタが1歩街の外へ足を踏み出すと、辺り一面は戦闘フィールドになり、シミュレーション的な要素が含まれた戦闘が繰り広げられた。しかし、本作ではそのシステムを廃止。戦闘シーンは、一般のRPGによく見られるエンカウント方式になり、戦闘シーンはサイドビューからキャラクタを眺めた形のコマンド選択方式へと変化している。



○[illegible]



呪文・特殊能力一覧表

| | 名称 | MP | 対象 | 効果 | 使用キャラ |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃系呪文 | ライトニング | 2 | 敵1体 | 魔力＋55、攻撃力＋0～25／雷撃 | バイク |
| | サンダーブロー | 13 | 敵1体 | 魔力＋300、攻撃力＋0～50／雷撃 | バイク |
| | グラビティボム | 22 | 敵全員 | 魔力＋450、攻撃力＋0～200／重力 | バイク |
| | エアーアロー | 3 | 敵1体 | 魔力＋20、攻撃力＋0～10／真空 | エカ |
| | ヴォーテックス | 7 | 敵全員 | 魔力＋45、攻撃力＋0～20／真空 | エカ |
| | アクアランス | 5 | 敵1体 | 魔力＋60、攻撃力＋0～10／水流 | エカ |
| | ダイナストリーム | 5 | 敵全員 | 魔力＋150、攻撃力＋0～80／水流 | エカ |
| | デスパイブル | 18 | 敵全員 | 成功すればHP0になる | エカ、レオス |
| | ブランティルト | 5 | 敵全員 | 魔力＋40、攻撃力＋0～20／爆発 | レオス |
| | ビッグバン | 5 | 敵全員 | 魔力＋350、攻撃力＋0～100／爆発 | レオス、キャロル |
| | フレアボルト | 3 | 敵1体 | 魔力＋70、攻撃力＋0～15／火炎 | キャロル |
| | バーストフレア | 10 | 敵全員 | 魔力＋240、攻撃力＋0～100／火炎 | キャロル |
| | アースエチュード | 18 | 敵全員 | 魔力＋450、攻撃力＋0～100／地震 | キャロル |
| | スターダスト | 30 | 敵全員 | 魔力＋800、攻撃力＋0～100／流星 | キャロル |
| | カーナブレード | 50 | 自分 | 武器攻撃がすべてクリティカルになる／魔法剣 | バイク |
| 攻撃補助・防御系呪文 | マインドダウト | 7 | 敵1体 | 混乱 | キャロル |
| | バインディング | 6 | 敵1体 | 麻痺 | キャロル |
| | ディスペル | 7 | 敵1体 | 呪文効果を解除 | バイク、レオス、キャロル |
| | スロウダウン | 6 | 敵1体 | すばやさが50%ダウンする | バイク、キャロル |
| | スリープレビュー | 5 | 敵全員 | 眠り | バイク、キャロル |
| | サイレンス | 6 | 敵全員 | 呪文を封印 | エカ、レオス |
| | マジカルシェル | 9 | 味方1人 | 呪文防御。攻撃呪文に対して魔力を＋30 | キャロル |
| | シャドウミスト | 4 | 味方1人 | 回避率＋15 | キャロル |
| | クイックネス | 8 | 味方1人 | すばやさが2倍になる | キャロル |
| | プロテクション | 2 | 味方1人 | 防御力＋10 | エカ、レオス |
| | フォースブレード | 6 | 味方1人 | 攻撃力が25%アップする | エカ、レオス |
| | セービング | 5 | 味方1人 | 特殊攻撃への抵抗力が50%アップ | バイク、エカ、レオス |
| | メルトバリアー | 14 | 味方全員 | 防御力＋50 | エカ、レオス |
| | ブロウブレス | 4 | 味方全員 | 命中、および回避率＋5 | レオス |
| 回復・その他の呪文 | リフレッシュ | 3 | 味方1人 | 毒・石化・麻痺・魅了を回復 | バイク、エカ、レオス |
| | リカバリィ | 4 | 味方1人 | HP最大値の半分＋魔力と同じだけのHPを回復 | エカ、レオス |
| | リザレクション | 15 | 味方1人 | 気絶キャラを回復させる | バイク、エカ、レオス |
| | テレポーテーション | 8 | 味方全員 | 過去にいったことのある街、村に瞬間移動 | キャロル |
| 特殊能力 | アシッドブレス | － | 敵全員 | 魔力×（0～10）＋20の攻撃力 | エルダー |
| | ポイズンブレス | － | 敵全員 | 成功すれば気絶 | エルダー |
| | ヒールブレス | － | 味方全員 | レベル×生命力の80～100%＋（0～30）の体力が回復 | エルダー |
| | ファイアーブレス | － | 敵全員 | 魔力×（0～10）＋60の攻撃力 | エルタ |
| | コールドブレス | － | 敵全員 | 魔力×（0～10）＋100の攻撃力 | エルタ |
| | サンダーブレス | － | 敵全員 | 魔力×（0～5）＋150の攻撃力 | エルタ |
| | ブラストブレス | － | 敵全員 | 魔力×（0～10）＋200の攻撃力 | エルタ |
| | イーグルダンス | － | 敵全員 | 通常攻撃時の半分の攻撃力で攻撃 | アモン |

# アルバートオデッセイ ALBERT ODYSSEY LEGEND OF ELDEAN

## [illegible]

ゲーム中には3つのサブシナリオが存在する。どれもゲームクリアとは直接関係ないが、キャラクタの意外な一面が描かれているものもあるので、ぜひ見ておきたい。シナリオ別に条件を挙げてみたぞ。

**サブシナリオ① ドリス婆さんをさがせ**

このシナリオは、まず最初にギガールの街にいる老人、リヒターに話しかけなければならない。主人公たちがリヒターに話しかけると、リヒターは数年前、若返りの薬を求めて、家を出ていった妻の話をする。この会話が終了したあとに、ゴートの街から延々と南下しよう。そこには小さな洞窟があるはずだ。するとその中には…。

さて、ここで注意してほしいことを1つ。実はこのシナリオは、サターンの内蔵時計と連動している。内蔵時計が午前7時頃から午後7時頃までを指している時間帯にしか、このシナリオはプレイできないので注意。この時間帯にプレイできない人は、内蔵時計を操作してからプレイしよう。

**サブシナリオ② オリビアの失踪**

マイセントの街についたら、ラング公爵の屋敷に行ってみよう。すると屋敷から出てきた少女とぶつかるはずだ。その後、飛行船が破壊されてから、もう一度マイセントで公爵に話しかけると、公爵の娘オリビア捜索を依頼される。このとき、オリビアは歴史の墓場の北東にある廃墟に捕われているので、救出にいこう。成功した暁には、公爵からステキなプレゼントがある!? なお、廃墟に行く前にアグナスへ行ってしまうと、このシナリオは終了してしまう。

**サブシナリオ③ エカ大いに悩む**

ファルガスタの4大聖塔をすべてクリアしたら、ソラスの街の教会にいるレオスに会いに行く。このサブシナリオはすぐに終了するので、これだけでOKだ。終了後にレオスに話しかけるといくつかのアイテムがもらえるぞ。

### キャラクタ別武器一覧表

| | 武器 | 価格 | 攻撃力修正 | 属性 |
|---|---|---|---|---|
| バイク専用 | ファティー | — | +5 | — |
| | ショートソード | 22 | +8 | — |
| | ロングソード | 36 | +10 | — |
| | シミター | 46 | +3 | — |
| | カトラス | 54 | +18 | — |
| | ブロードソード | 66 | +24 | — |
| | バスタードソード | 88 | +30 | — |
| | ファルシオン | 92 | +34 | — |
| | グレートソード | 6 | +39 | — |
| | フレイムクルス | 125 | +45 | 炎 |
| | ナイトセーバー | 48 | +57 | |
| | フリーズレイピア | 165 | +64 | 氷 |
| | だいちのつるぎ | 180 | +70 | — |
| | ジュエルソード | 198 | +82 | — |
| | ガイのつるぎ | — | +99 | — |
| | ロイヤルブレード | — | +118 | — |
| | スカルキラー | — | +136 | — |
| | きぼうのつるぎ | — | +172 | — |
| | マテリアルソード | | +205 | |
| | デーモンバスター | 460 | +220 | 氷 |
| | まどうのつるぎ | — | +238 | 雷 |
| | イーリーのつるぎ | — | +250 | — |
| エカ専用 | ボーラ | | +7 | |
| | ダーツ | 44 | +10 | — |
| | オオカミのツメ | 50 | +14 | |
| | チャクラム | 63 | +19 | |
| | フランシスカ | 82 | +26 | |
| | パイナップル | 86 | +30 | |
| | やなぎば | 110 | +32 | — |
| | サンダーネイル | 120 | +36 | 雷 |
| | やみのフリスビー | 142 | +40 | — |
| | サザンクロス | 186 | +49 | — |
| | オリハルコン | 158 | +67 | — |
| | さくらのヨーヨー | 173 | +80 | — |
| | ほうせんか | 188 | +120 | — |
| | つきのフリスビー | - | +43 | — |
| | Wハリケーン | | +66 | |
| | スラッガーS | 350 | +84 | — |
| | トマホークG | | +9 | |
| | Vのヨーヨー | — | +2 0 | — |
| エルダー専用 | げっこう | — | +20 | — |
| | こてつ | 83 | +23 | |
| | あしゅら | 90 | +27 | — |
| | どうたぬき | 20 | +32 | |
| | もんどのかたな | — | +40 | — |
| | にひる | 152 | +48 | — |
| | ムラサメ | 22 | +57 | — |
| | たいしゃくてん | — | +63 | — |
| | びゃっことう | 60 | +74 | |
| | ささらぎ | 77 | +88 | |
| | びぜんおさふね | 93 | +99 | — |
| | ふうりんかざん | 225 | +20 | — |
| | ひゃっきまる | — | +58 | — |
| | いざよい | 470 | +193 | — |
| アモン専用 | ヒロム | — | +32 | |
| | イーグルダガ | 90 | +35 | — |
| | ロングスピア | 08 | +40 | |
| | ジャベリン | — | +46 | |
| | グレイブ | 40 | +54 | — |
| | ハルバート | 155 | +62 | — |
| | ヘビーランス | 170 | +70 | — |
| | ダブルランサー | 185 | +84 | — |
| | トライデント | 2 6 | +95 | — |
| | パルチザン | — | +120 | — |
| | ファランクス | | +59 | — |
| | スカイシャベリン | — | +88 | — |
| | ヒ ストランス | 500 | +2 0 | |
| | ゴッドランサ | | +222 | - |
| キャロル専用 | メイジスタッフ | — | +20 | — |
| | パワースタッフ | 135 | +30 | — |
| | フレイムロッド | 150 | +42 | 炎 |
| | ミンキーロッド | — | +53 | — |
| | グレイスロッド | 165 | +65 | — |
| | ブリザードワンド | 180 | +78 | 氷 |
| | ちょうわのつえ | 210 | +94 | — |
| | こだいのつえ | | +122 | 雷 |
| | ソフィアのつえ | — | +155 | — |

※炎、氷、雷など、属性を持つ武器は、その属性に弱い敵に対して、攻撃力が25%アップします

### アクセサリー一覧表

| 名称 | 効果 | 入手場所 | 装備キャラ |
|---|---|---|---|
| ふしちょうのはね | 防御+0、すばやさ+5、生命+38、魔力+10 | ファルガスタ | バイク |
| ほしのブローチ | 生命+8、魔力+18 | チェストリア、ゴート、浮遊城 | 全員 |
| ソフィアのマント | 防御+15、生命+26、魔力+20 | 南の塔 | キャロル |
| プロテクトリング | 防御+5 | ハーピーの森、龍人のほこら | 全員 |
| ホーリーシンボル | 回避+5、生命+12 | ゴート、バラン | 全員 |
| まどうしのゆびわ | 魔力+8 | 浮遊城 | 全員 |
| はやてのブーツ | すばやさ+5 | チェストリア、南の塔 | 全員 |
| ナイトのうでわ | 命中+15、回避+5 | ゴート、バラン | 全員 |
| フォースリング | 攻撃+2 | チェストリア | 全員 |
| ガイのペンダント | 攻撃+0、防御+10、生命+10、魔力+5 | 北の塔 | 全員 |
| めがみのティアラ | 防御+10、生命+5、魔力+10 | ファルガスタ | 全員 |
| アミュレット | すばやさ+5、魔力+5 | チェストリア、バラン | 全員 |

| 名称 | 価格 | 対象 | 効果 | 入所場所 |
|---|---|---|---|---|
| とくようミント | 8 | 味方1人 | HPを40～50回復 | モンスター |
| こうきゅうミント | 20 | 味方1人 | HPを200回復 | モンスタ |
| ごくしょうミント | 140 | 味方1人 | HPを完全回復 | モンスター |
| やすらぎのハーブ | 6 | 味方1人 | 毒消し | モンスタ |
| コカトリスのキバ | 10 | 味方1人 | 石化治療 | モンスター |
| バンシーのなみだ | 12 | 味方1人 | 麻痺・魅了回復 | モンスター |
| きつけのハーブ | 160 | 味方1人 | HP0の仲間をHP1で復活 | モンスター |
| たびびとのつばさ | 20 | 味方全員 | 過去に行った街、村に瞬間移動 | — |
| パワフルポテト | | 味方1人 | HPの上限を+4ポイント | モンスター |
| マジックトマト | — | 味方1人 | MPの上限を+2ポイント | モンスター |
| ミンキードリンク | — | 味方1人 | MPを最大値の半分まで回復 | モンスター |
| ミラクルマンゴ | | 味方1人 | HP・MPを完全回復 | モンスター |
| キャンプセット | 40 | 味方全員 | HP・MPを完全回復 | モンスター |
| さるぐつわ | | 敵全員 | 呪文封印 | |
| アレフのおふだ | 70 | 味方全員 | 防御力増加 | モンスター |
| かじばエナジー | — | 味方1人 | 攻撃力増加 | モンスター |
| まかいのチャイム | 60 | — | モンスター召喚 | フロンティアの古城、ファルガスタ |
| にこにこカード | — | — | ショップでの買い物を割り引き | ゴート |
| イーリーのゆびわ | — | 敵全員 | 命中・回避率を増加 | モンスター |
| ピンクのルージュ | — | — | 女性キャラクタの魅力を増す | モンスター |
| リュウのツノ | — | — | モンスターと遭遇しなくなる | モンスター |
| ぎんのしょくだい | — | — | ? | ゴート、ソラス |
| ぞうげのはんこ | | — | ? | 4大聖塔(南の塔2階) |
| くろいロザリオ | — | | ? | フロンティアの古城、モンスター |

※表中の「モンスター」という表記は、そのアイテムが、戦闘終了後にモンスターから入手できる可能性があることを意味します。また、入手場所はショップ以外の場所を表しています。

# EVE burst error

“イヴ・バーストエラー”

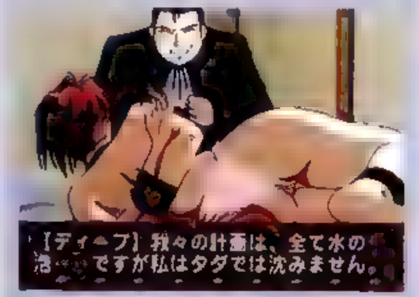
| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中（月24日） |
| 発売元 | イマジニア |
| 開発元 | ズウェア |
| 価格（税別） | 7800円 |
| ジャンル | アドベンチャ |
| 対象年齢 | 18歳以上推奨 |
| CD枚数 | 4枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリー | 75・プレイデータ |
| コンティニュー等 | なし |
| 現在の開発状況 | 100% |

**最後に編集部から『EVE』オマケCDジャケットをプレゼントするよ！ウルテクや攻略はないけれど、その分美麗イラストを堪能してね。**

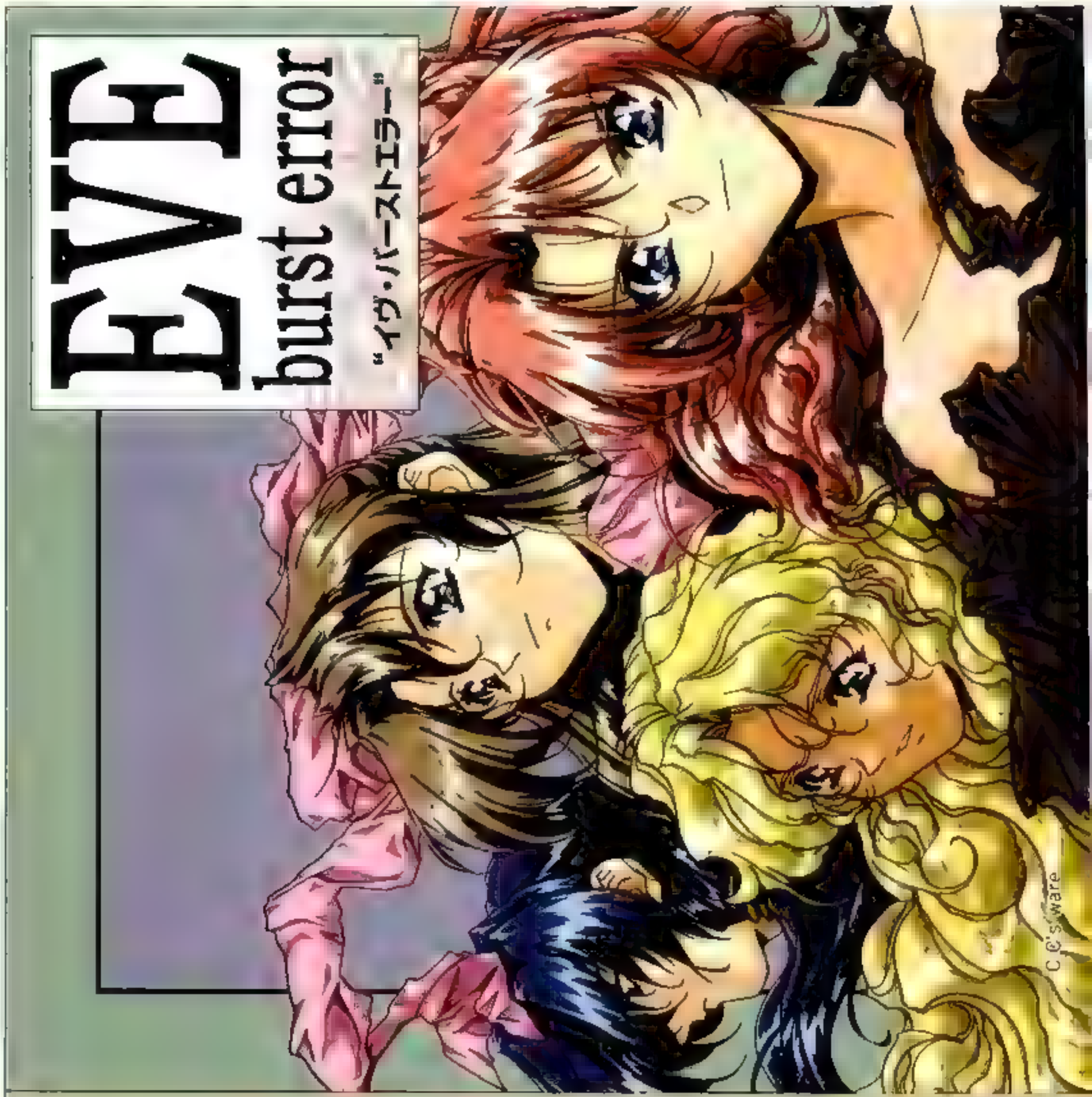
## Point Guidance

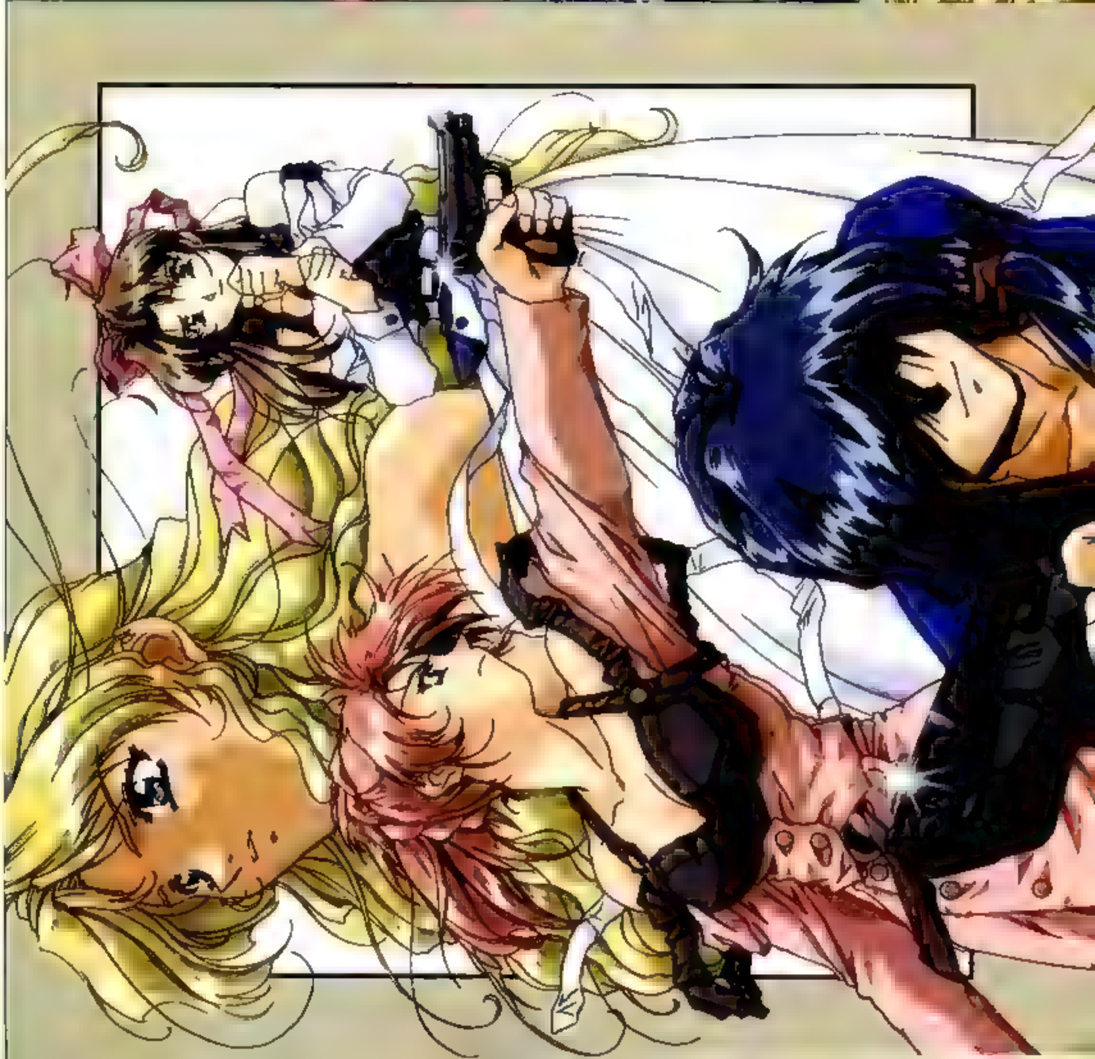
### 複雑な人間関係を描いたシナリオ

2人の主人公の視点を切り替えながら物語を進行させていく推理ADV。元は18禁ゲームだが、それを感じさせないほど、よく練られたシナリオには定評がある。サターン版では、一部シーンがカットされたが、アニメーションや音声の追加が施されている。


【ディープ】我々の計画は、全て水の泡……ですが私はタダでは沈みません。

○サターン版は、18歳以上推奨ソフトとして発売されたが、それでも過激な方？





# VALUABLE CD JACKET

SATURN FAN

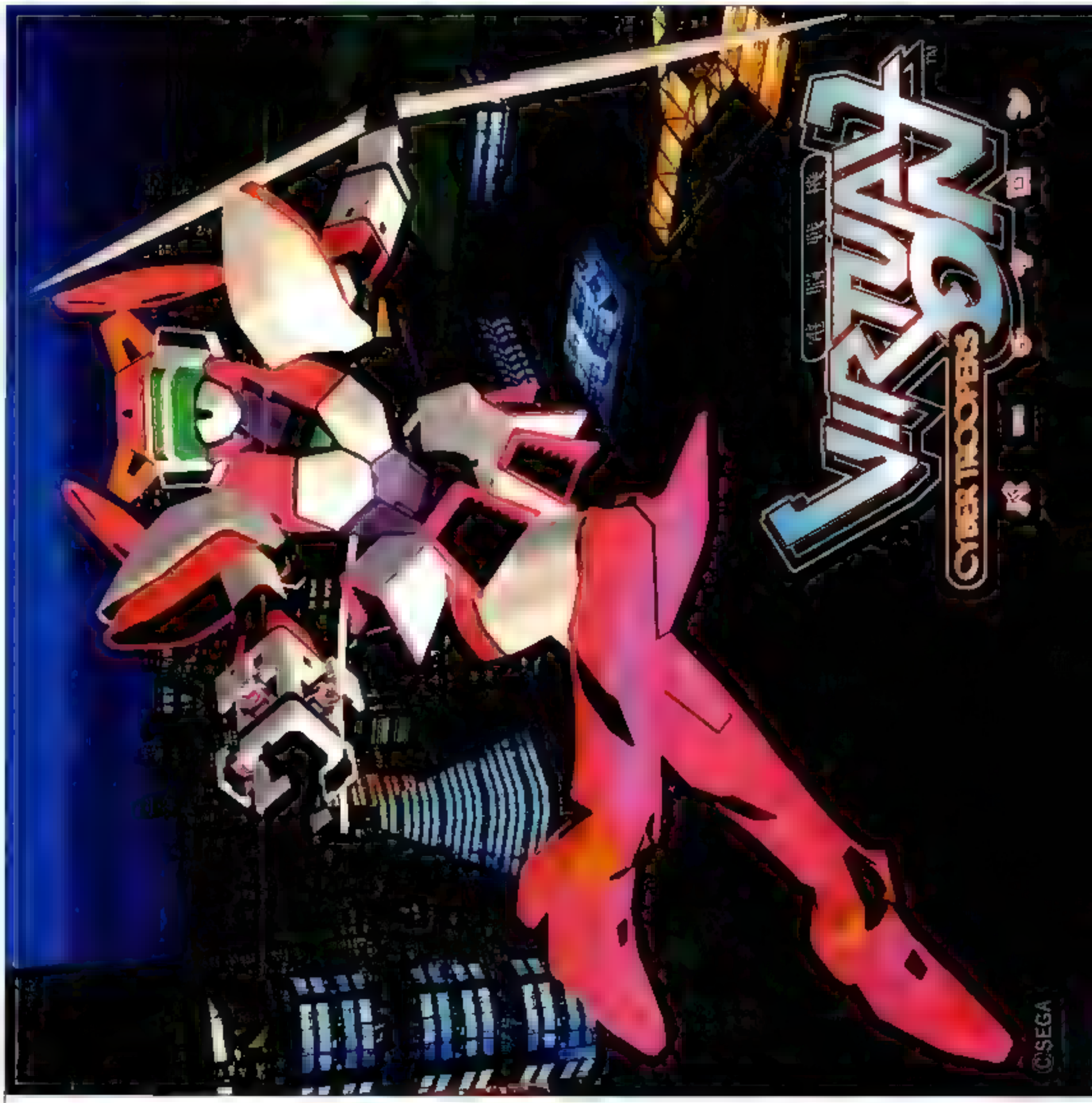
VALUABLE CD JACKET

2月28日号特別付録

平成9年2月28日発行 第9巻第4号（通巻100号）

|  |  |
|---|---|
| 発売日 | 発売中（'96年[illegible]29日） |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ |
| 価格（税別） | 5800円 |
| ジャンル | 3Dアクション |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| 対応周辺機器等 | ツインスティック |
| バックアップメモリー | 1[illegible]プレイデータ |
| コンティニュー等 | コンティニュー |
| 現在の開発状況 | 100% |

**通信対戦版も発売され、熱い対戦が繰り広げられている『バーチャロン』。ここでは、対戦時に役立つテクニックと、ヤガランデの使用法を伝授する。**



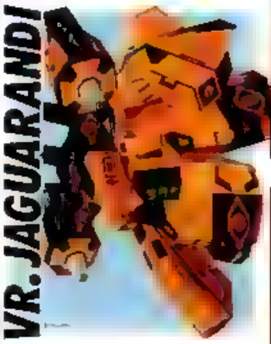
## Point Guidance

鋼鉄の機体がうなりをあげて激突する、ロボットが主人公の対戦格闘の移植。サターン版には段位認定モードやボスが使用可能になるなど、業務用に無かった要素がプラスされている。

○2人同時対戦モードでは、縦分割画面と横分割画面の2種[illegible]できる。[illegible]この熱き魂を、戦場で燃やす

## 最凶VRヤガランデの戦闘能力シークレットファイル

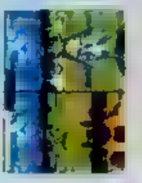
本来はステージ5終了後、総合クリアタイムが1ラウンド35秒をオーバーすると登場する、CPU専用の隠しキャラ。凶悪な破壊力を持つが、機動力が低く、機体が大きいので、やられ判定も広い。また、プレイヤーキャラ仕様のヤガランデは防御力が低く、強すぎることはない。



### 右手攻撃―バズーカ

連射が効き、攻撃判定が広く、威力が高い。

### 左手攻撃―炸裂弾

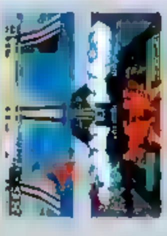


ホーミング性能は高いが、攻撃力が低い。

### 近接攻撃―右／ストライクバズーカランチャー 左／ショルダーアタック

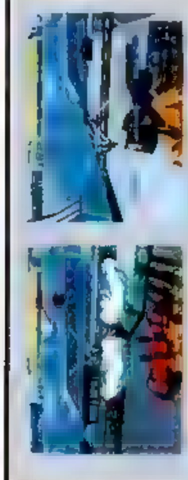
機体の大きさがたたり、間合いに入りづらい。ただ、チャンスのときは、左手攻撃の方が強力なので、こちらを狙おう。

### 両手攻撃―拡散レーザー



10方向に射出される拡散レーザーは超強力。チャージ時間も比較的短く、この武器をメインに戦っていくのがいい。

### 基本戦術／無駄撃ち厳禁//



右のバズーカをけん制用に間合いを開けて撃ち、相手の回避行動に合わせて前ダッシュレーザーを撃ち込む。機体が大きいので遠距離戦は不利。障害物を利用して戦うか、レーザーをメインに、相打ち覚悟でダッシュ攻撃を仕掛けていこう。

# VALUABLE CD JACKET

VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS

サターン版「バーチャロン」に隠されたウルテクをまとめて紹介。対戦時や気分転換に試してみるのもいいんじゃないかな。

### ●3つの視点を任意に選べる

プレイ中にXYZボタンを同時押しすることで、視点を変えることができる。押すたびに視点が変わるぞ。

○[illegible]

○動きもつかみやす[illegible]

○[illegible]

### ●「テムジン」&「ライデン」練習機カラー

「テムジンE6型」「ライデンD型」の使用コマンドは、タイトル画面で方向キーの上を押しつつ、L＋Rボタン同時押しでOK。

○性能的にはほとんど差異はない[illegible]

○[illegible]

### ●VR.ヤガランデ使用方法

アーケードモードで難易度をハードにして全ステージクリアすると、使用可能状態がセーブされ、いつでも選択可能になる。また、タイトル画面で↓＋L・R同時押しでも使えるが、この場合セーブされない。

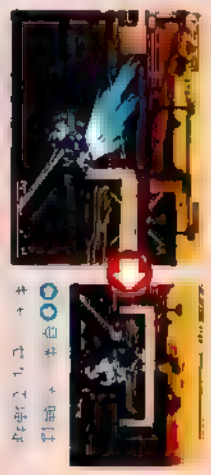
○ヤガランデの装備する武器はどれも超強力だ2～3発で敵を戦闘不能に陥れる

## 8体のV.Rの機体別詳細戦略で勝利をもぎ取れ!!

対戦時に有効なテクニックを、各バーチャロイド別にプチ攻略。多少特殊な操作方法を必要とする技もあるが、これらを完全にマスターすれば、並み居るライバルたちを打ち倒すことも夢ではない。「バーチャロン」マスターになるためにも、ぜひ覚えてしまおう。

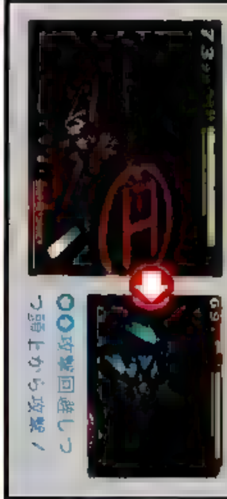
### VR.テムジン

まず、ダッシュ※1キャンセルで相手のダッシュ攻撃を誘い、しゃがみすべり撃ち※2や、近接攻撃キャンセル後の攻撃などで攻めていこう。


○○[illegible]

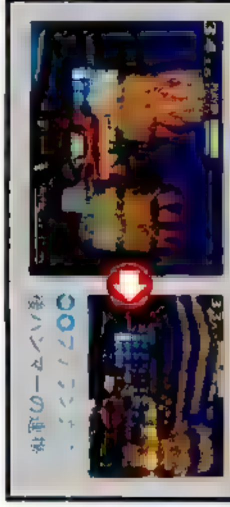
### VR.バイパーII

ジャンプから攻撃を派生させる。ジャンプキャンセルからの攻撃や、ジャンプ攻撃をしつつ障害物の陰などへ着地、を繰り返そう。


○○攻撃回避しつつ頭上から攻撃！

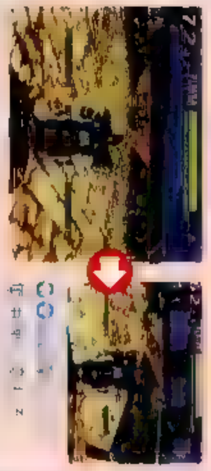
### VR.ドルカス

壁に隠れてのファランクス→ハンマーや、ハンマーを撃ち、障害物の陰から躍り出て前ダッシュファランクスというのもいい戦略だ。


○○ファランクス[illegible]後ハンマーの連携

### VR.バル・バス・バウ

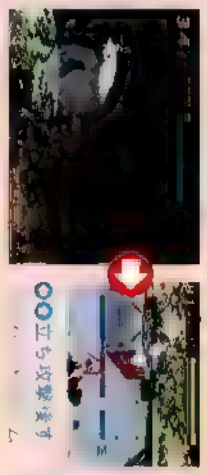
リングレーザーを駆使し、相手の攻撃を相殺し、押し勝とう。ダッシュ攻撃に対しても、旋回しつつリングで対処できてしまうのだ。


○○[illegible]

※しゃがみすべり攻撃　右か左に移動中、ジャンプボタンとガードボタンを同時に押すことにより、移動しながらのしゃがみ攻撃ができる

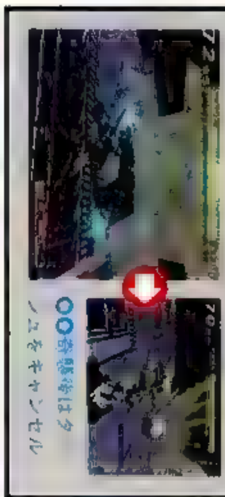
### VR.フェイ・イェン

普段は歩きながらハンドビームを連射し、危険な状況になったら、ダッシュやジャンプで回避しつつハートビームを撃っていこう。また、ハンドビームは障害物の陰からしゃがみすべり撃ちをするというのも有効だ。ボウガンは歩きながらの方が敵に察知されにくい。


○○立ち攻撃を[illegible]

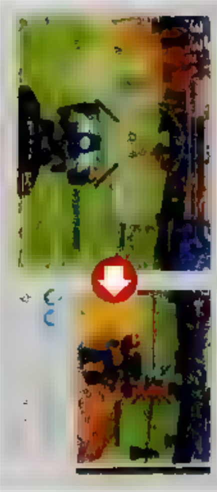
### VR.アファームド

トンファー奇襲が失敗したら、すかさず前ダッシュでキャンセルし、ボムやショットを撃つ。ダッシュ後、敵をロックしているのでトンファーでダッシュ硬直をキャンセル。そのトンファーが当たらなかったら、再び前ダッシュ攻撃でキャンセル。この連携で行こう。


○○奇襲後はダッシュをキャンセル

### VR.ベルグドル

ナパームで相手の回避行動を誘い、その硬直時にホーミングミサイルを狙う。これがベルグドルの最強にして唯一の連携だ。あとは、そのときのホーミングミサイルのバリエーションとして、前ダッシュ、しゃがみ撃ち、立ち撃ちなどを、状況によって使い分けよう。


○○[illegible]

### VR.ライデン

いつもいつもレーザーが当たるわけではないので、状況に応じて使い分ける必要がある。例えば相手に裏へ回られたときや、横ダッシュ攻撃を仕掛けられたときは、前ダッシュレーザーがベスト。しゃがみレーザーは幅が広く、近接攻撃を避ける効果もある。ジャンプレーザーは威力が高く、中～近距離で使用すると有効。とにかく、常にレーザーでプレッシャーをかけよう。

○[illegible]

[illegible]

ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中 [illegible] |
| 発売元 | ワープ |
| 開発元 | ワープ |
| 価格（税別） | [illegible] |
| ジャンル | アドベンチャー |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 4枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | [illegible] |
| バックアップメモリー | [illegible] |
| コンティニュー等 | なし |
| 現在の開発状況 | 100% |

**リアルタイムパートで避けられない「エネミー」との戦闘。エネミーが出現する全てのマップを掲載するので、攻略の参考にしてほしい。**

## Point Guidance

### [illegible]

ハイクオリティなムービーで展開するアドベンチャーパートと、音だけを頼りに見えない敵「エネミー」を倒すリアルタイムパートで構成されたインタラクティブ・ムービー。CD4枚組となった、大作アドベンチャーだ。

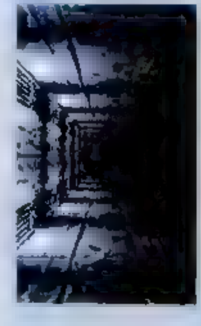
プレイヤーは宇宙船AKI号に乗ったローラという女性となって、船内に突如出現したエネミーに立ち向かっていく。次々とエネミーの犠牲になる仲間のクルー、そして恋人との束の間の再会。しだいに明らかになるAKI号の目的など、映画のようなストーリーと手に汗握るエネミーとの戦闘が、新たなるジャンルを切り開いた話題作だ。

○最高峰の画質を誇るCGムービーは、思わず溜息が出てしまうほど美しい

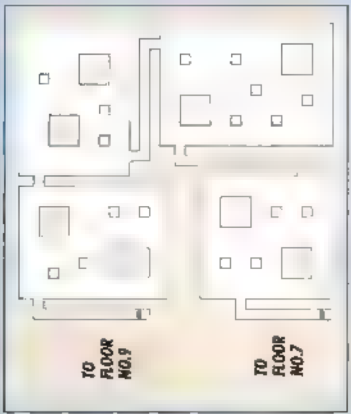
ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ
©WARP

## FALL TOWER ②

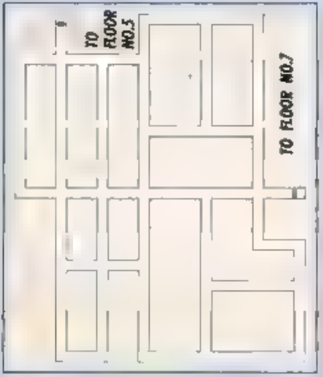
フォールタワーの後半では、難しいフロアばかりとなる。特にNO.7とNO.8のフロアは、複数のエネミーがいてとても危険だ。また連絡通路は最後の難関。突破できればエンディングは近いぞ。なおNO.9のフロアは、エネミーが移動しないためマップは省略している。



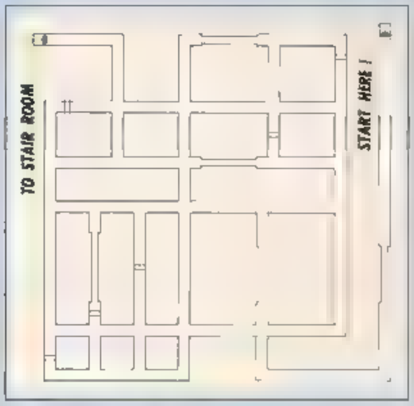
○[illegible]8フロア[illegible]挟まれる危険がある


TO FLOOR NO.9
TO FLOOR NO.7

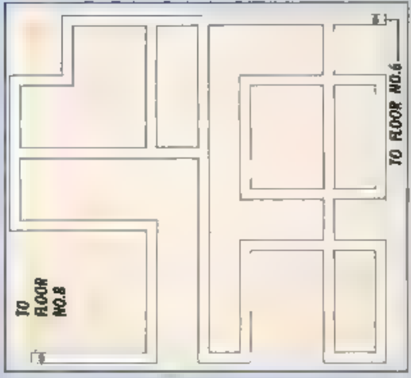
▲FLOOR NO.8


TO FLOOR NO.5
TO FLOOR NO.7

▲FLOOR NO.6


TO STAIR ROOM
START HERE !

▲連絡通路


TO FLOOR NO.8
TO FLOOR NO.6

▲FLOOR NO.7

＊MAP中の ⊟ は扉を ∃ は、床式エスカレータを表しています

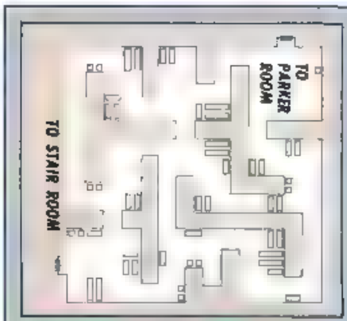
# エネミーの出現する全てのフロアMAPを掲載

エネミーがいるフロアは、掲載したマップを見ながら進んでいこう。目的の場所までのルートを把握しておけば、エネミーを避けて移動することもできとても便利だぞ。特にフォールタワーでは、絶対に役立つはずだ。

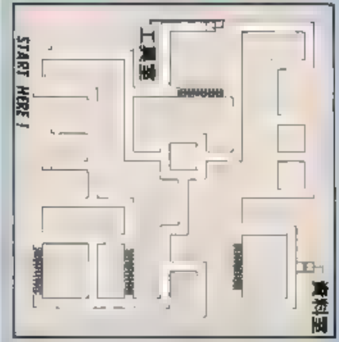
## WINTER TOWER

ウインタータワーでは、とにかくダクトが難関。なお1Fのエレベータ前にもエネミーは出現するが、出現位置が決まっているので省略した。

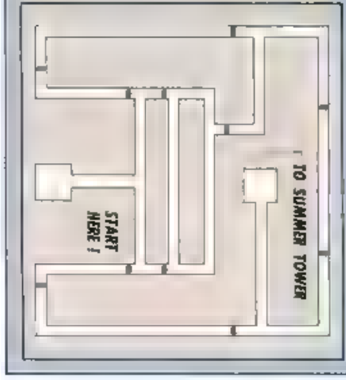
### B1F


TO PARKER ROOM
TO STAIR ROOM

### DUCT


START HERE!
工具室
資料室

### EMERGENCY BRIDGE

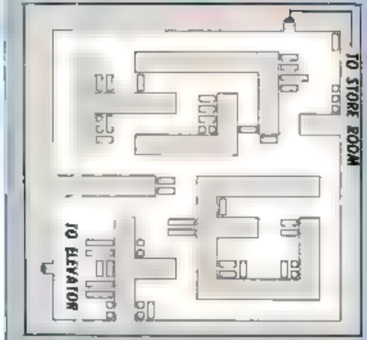

TO SUMMER TOWER
START HERE!

## SUMMER TOWER

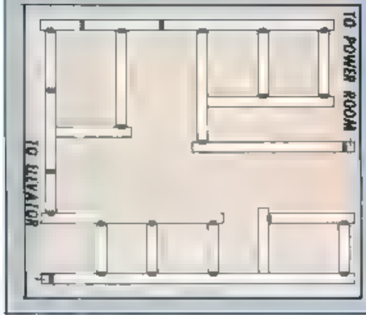
サマータワーでは、B1Fと6Fにエネミーが出現。多少やっかいなのがB1Fだ。広い空間でじっとしていると、エネミーに襲われやすいぞ。

○チャー[illegible]ノを沿めよう[illegible]

### B1F


TO STORE ROOM
TO ELEVATOR

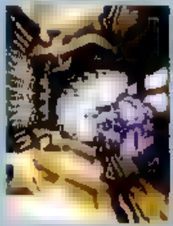
### 6F


TO POWER ROOM
TO ELEVATOR

※MAP中の▭は扉を▨は床式エスカレータを表しています。

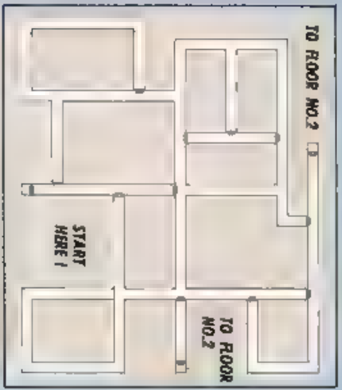
## FALL TOWER ①

レストルームに入るまでは、銃の弾数に注意しながら進もう。レストルームで入手する弾数無限の銃は、エネミーの幼体をチャージせずに倒すことができる。

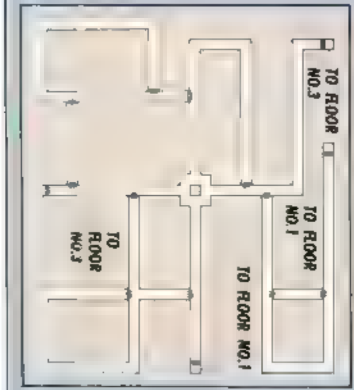


○[illegible]ミーの幼[illegible]も登[illegible]難易度も[illegible]ップ

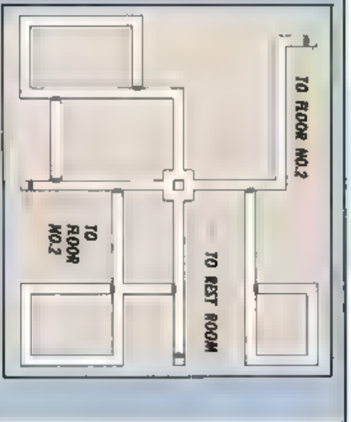
### ▼FLOOR NO.1


TO FLOOR NO.2
START HERE!
TO FLOOR NO.2

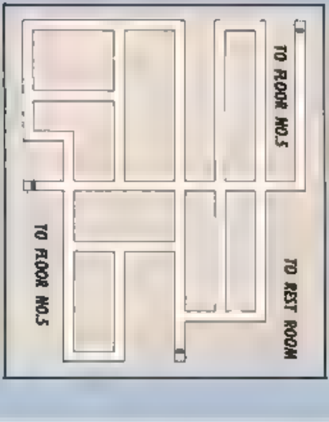
### ▼FLOOR NO.2


TO FLOOR NO.3
TO FLOOR NO.1
TO FLOOR NO.3
TO FLOOR NO.1

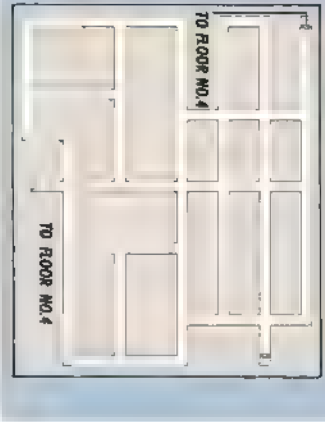
### ▼FLOOR NO.3


TO FLOOR NO.2
TO FLOOR NO.2
TO REST ROOM

### ▼FLOOR NO.4


TO FLOOR NO.5
TO REST ROOM
TO FLOOR NO.5

### ▼FLOOR NO.5


TO FLOOR NO.4
TO FLOOR NO.4

ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ

## アドベンチャーパートを攻略

ここではアドベンチャーパートで、行き詰まりやすい場面をポイント攻略。マップとともに活用してほしい。

### 1)荷物庫のシャッターを解除する

ウインタータワーの荷物庫に入るには、シャッターのロックを解除する必要がある。1Fにあるストアールームのネットワークシステムで、ロックを解除しておこう。

### 2)ダクトの入口に入る

ダクトの入口に近づくと、キンバリーのアナウンスがある。ドアの前でCボタンを押しながら、方向ボタンの上を押し続けると、ダクトに入れるはずだ。

### 3)キンバリーの部屋を出る

ビデオフォンでデヴィッド、ジョージ、ロニーにアクセスしたら、パーカーにアクセス。パーソナルファイルの写真を見て、再びデヴィッドにアクセスすればOK。

### 4)ロニーのコンピュータを使う

ロニーのコンピュータを使うには、パスワードを入力しなければならない。パスワードはロニーの部屋のどこかで、サングラスを使うと見ることができるぞ。

### 5)サマータワーの電源を入れる

サマータワーのパワールームは、ジョージの死体から入手したメモの数字を入力すれば電源が入る。マイナスの数字は、プラス方向にどれだけ回転させれば同じ位置になるのかを考えて、プラスの数字を入力。

### シャワーシーンのウル技を紹介

まずノーマルモードをクリアすると出現するハードモードでプレイ。ローラの部屋で、入口ではない扉の前でAボタンを押すと、ローラのシャワーシーンが…。

○ちゃんとムービーが用意されているぞ

# VALUABLE CD JACKET

## 天外魔境 第四の黙示録 The Apocalypse Ⅳ

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中、97年 月4日 |
| 発売元 | ハドソン |
| 開発元 | ハドソン |
| 価格（税別） | 6800円 |
| ジャンル | ロールプレイング |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 2枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリ | 24・ブレイデ タ |
| コンティニュー等 | なし |
| 現在の開発状況 | 00% |

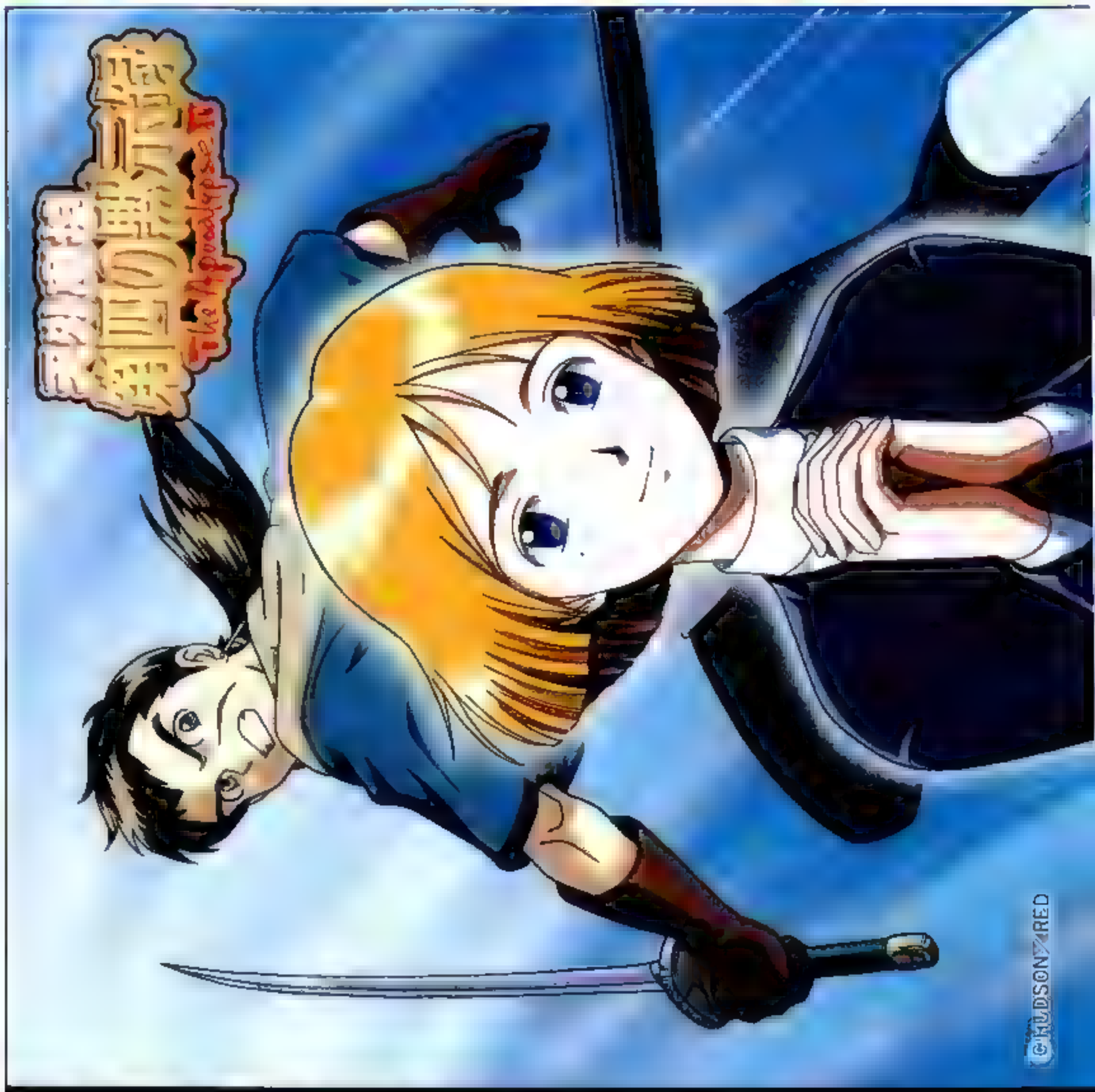
**戦利品を有効に活用し、アイテムを獲得するためのハンターギルド活用法と基本戦闘術をレクチャー。ウルテクもまとめて収録したぞ。**

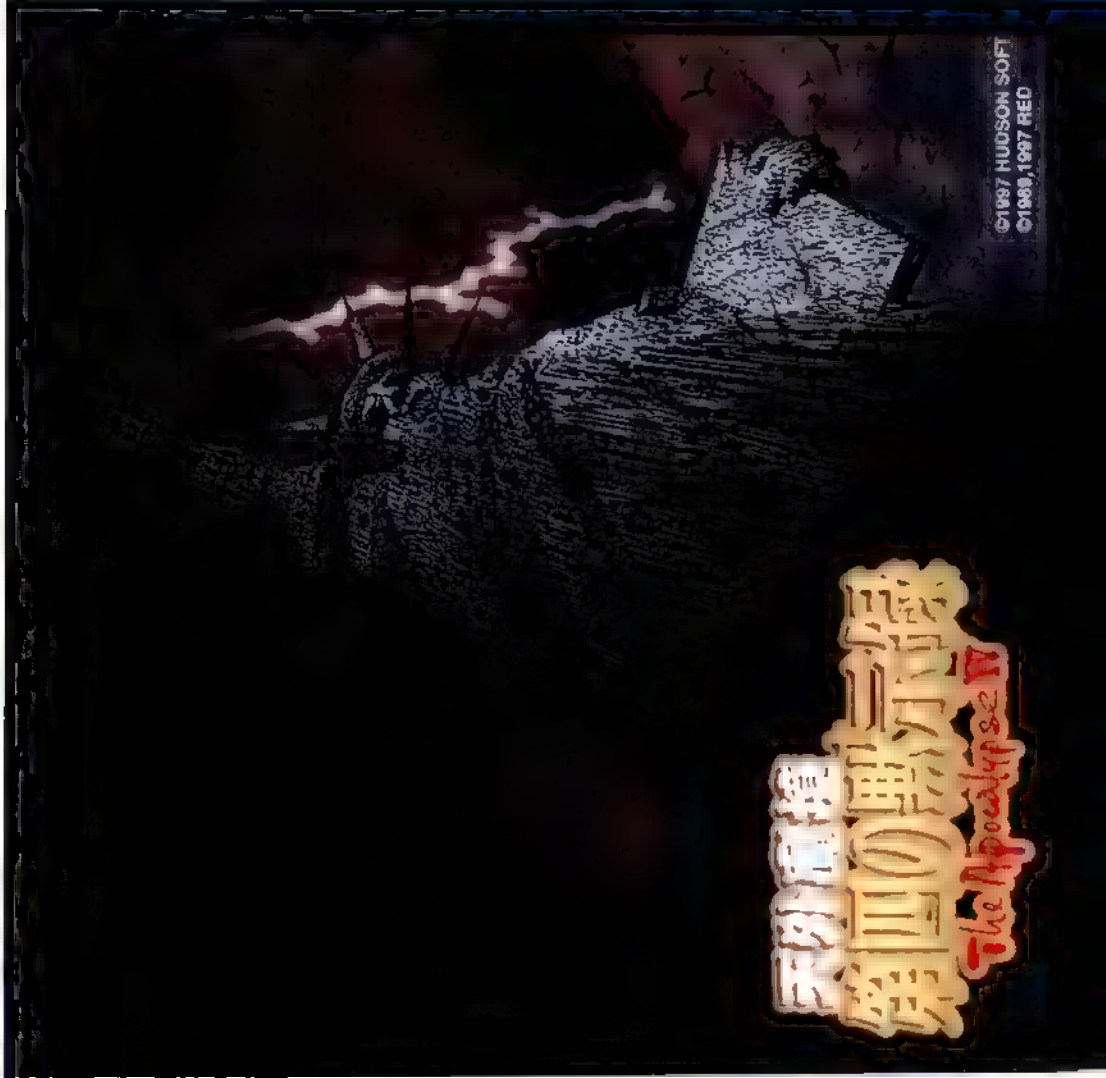
## Point Guidance

### 「天外」シリーズ最新作！

PCエンジンやSFCで好評を博したRPG『天外魔境』シリーズ最新作。プレイヤーは、魔物ハンターの雷神となり、苦楽を共にしていく仲間達と出会いながら、アメリカ大陸で冒険を繰り広げる。基本的に『天外』シリーズは、物語を楽しむタイプのRPG。本作でもその流れは健在で、サターンの機能をフルに活かしたドラマティックな演出の数々は、他のサターンソフトの追随を許さないほどのクオリティに仕上がっている。

⬆ゲーム中は、いたるところにアニメーションが挿入されており、ドラマを盛り上げるのに一役買っている


天外魔境
第四の黙示録
The Apocalypse Ⅳ
©HUDSON/RED


天外魔境
第四の黙示録
The Apocalypse Ⅳ
©1997 HUDSON SOFT
©1988,1997 RED

## [illegible]

戦闘術、及びゲーム中に登場する「ハンターギルド」の活用方法について、説明していく。とくに後者は、通常では入手不可能なアイテム獲得に関係してくるぞ。

### 基本戦闘術

戦闘を有利に進めるための、基本戦闘術を解説していく。以下のことを頭に入れておけば、戦闘で苦労することはないだろう。

#### ①キャラクタのすばやさを把握

戦闘時は「すばやさ」の能力が高い順から攻撃を行うことになる。そのため、攻撃の順番を覚えておくことは、戦略上重要になる。仲間のすばやさは常に把握しておこう。

#### ②通常攻撃がきかない敵には

ゴースト系の敵は、通常攻撃でダメージを与えることができないので、奥義か魔法を使う必要がある。ただし、マッキンリーで星夜とのイベント終了後の雷神、もしくは星夜なら、通常攻撃でダメージを与えることが可能。

#### ③魔法をケチるな

一般的なRPGの魔法と異なり、「天外」の魔法は戦闘終了時にMPが最大値まで回復するという利点がある。攻撃補助と回復系の魔法しかないが、これを使わない手はないぞ。

### ハンターギルドはこう使う

戦闘で得た戦利品は、換金（「戦利品換金一覧表」参照）もしくは加工してアイテムに変える（「ハンターギルドで入手可能なアイテム」参照）ことができる。アイテムには、普通に店で買うことができないものもあるので、必ずチェックしておきたい。また、換金した戦利品の数は、ギルドに記録され、戦利品の数が一定量まで溜まると、勲章を授与（「勲章とその効果一覧表」参照）される。勲章にはキャラクタの能力値を上昇させる効果があるので、ぜひとももらっておきたい。

**戦利品換金一覧表**

| 戦利品 | 売価 | 戦利品 | 売価 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 50 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 30~200 | パーライト | 200~3[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 200~300 |
| [illegible] | 100 | 黒メノウ | [illegible] |
| [illegible] | 50 | アクアマリン | [illegible]~350 |
| [illegible] | 100 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | ダイヤモンド | 300~400 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]~300 | [illegible] | [illegible] |

**勲章とその効果一覧表**

| 勲章名 | 必要な戦利品 | 必要数 | 効果 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 攻撃力+[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | すばやさ+[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 防御力+10 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

**ハンターギルドで入手可能なアイテム**

| アイテム名 | 入手場所 | 必要な戦利品 | 効果 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

## [illegible]

「天外魔境」のウルテクを一つにまとめてみた。ちょっとしたお遊びや金儲けなど、知っておいて損はないウルテクばかりを掲載しているぞ。

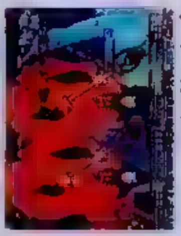
### マナの壺、MAXMPが2増える

まずエスポンジョイカードを1P側に接続。モンタナの石舞台でイーグルの翼を使って移動するとき、ジョイカードのスロースイッチをHIにし、移動終了後にスイッチを元に戻す。これで、キャンディを倒した後にもらえる「マナの壺」の初期MPMAX値が2増えている。

○ジョイカードを使い、イーグルの翼で移動。あとはキャンディとの戦闘後、チーフ・ブルに会うだけ

### にぎりっぺの意外な効果

戦闘中、禅剛の奥義「男のふところ」を使い「にぎりっぺ」が出た後に、「赤いタマゴ」のような火炎系アイテムを使おう。するとおならに引火して、大爆発が起きるぞ。



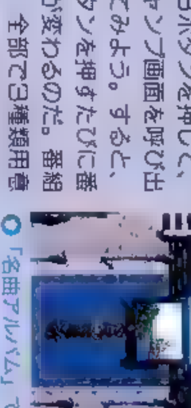
○大爆発のシーン。こんな大爆発につながるおならって、いったい

### 内蔵時計を使って大儲け！

ラスベガスで自分の店を建設したあとにセーブをする。そのあとで、サターンの内蔵時計を数年分進めよう。進めた年数分だけ、自分の店の売り上げ金が手に入るぞ。なお、この後に内蔵時計を元に戻しても、金が減ることはない。

### 街頭テレビを操作する

十二使徒のTVマンを倒す前に起こるウルテク。TVマンが支配しているアトランタの街の中央には、街頭テレビがある。このテレビの前でBボタンを押して、キャンプ画面を呼び出してみよう。すると、ボタンを押すたびに番組が変わるのだ。番組は、全部で3種類用意されている。TVマンも出演してるぞ。



○「名曲アルバム」では、TVマンの熱唱を聴くことができる

### 舞台照明係になれる

十二使徒のキャンディを倒す前に使用可能なウルテク。ポートランドでキャンディのコンサート開始後、A、B、Cボタンのいずれかを押すと、ステージにスポットライトを当てられる。さらにL、Rボタンを押せば、ステージ脇から火花がでてくるぞ。

# 天外魔境 第四の黙示録

The Apocalypse IV

### [illegible]

雷神たちが冒険をするアメリカ大陸には、数多くの街や村が点在している。そこではゲームを進めていくうえで欠かせないアイテムが売られており、その種類も多い。そこで、ここではキャラクタの能力を上昇させる能力アップ系、及び回復系アイテムの一覧表を掲載してみた。能力アップ系のアイテムの中には、ある能力を伸ばす代わりに、他の能力が犠牲になるものもあるので、この一覧表でじっくり吟味してみよう。

**能力アップ用アイテム一覧**

| アイテム名 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|
| [illegible] | | [illegible] |
| [illegible]手袋 | | 攻撃力+5、魔力-30、全員装備可能 |
| [illegible] | | 攻撃力+70~[illegible] |
| [illegible]指輪 | 4500 | 攻撃力、防御力、すばやさ各+5、全員装備可能 |
| [illegible]指輪 | | [illegible] |
| トゲ[illegible]の靴 | — | 攻撃力+5、すばやさ+5、全員装備可能 |
| [illegible] | — | [illegible] |
| [illegible]指輪 | — | 攻撃力+20、すばやさ+20、全員装備可能 |
| [illegible] | | 攻撃力+10、[illegible] |
| [illegible] | | 防御力+2[illegible]、すばやさ+30、禅剛用 |
| [illegible] | | 防御力+30、攻撃力+5、[illegible]用 |
| [illegible] | | 防御力+50~60、[illegible] |
| [illegible]指輪 | [illegible] | 防御力+5、全員装備可能 |
| [illegible] | — | 防御力+5、魔力-30、全員装備可能 |
| [illegible] | | 防御力+[illegible]、すばやさ+[illegible]、全員装備可能 |
| [illegible]指輪 | 2[illegible] | 防御力+5、すばやさ+5、全員装備可能 |
| [illegible] | | [illegible]上昇、雷神・禅剛[illegible] |
| [illegible] | 600 | すばやさ+[illegible]、禅剛用 |
| [illegible] | [illegible] | すばやさ+2[illegible]、雷神[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | すばやさ+20、全員装備可能 |
| [illegible] | — | [illegible] |
| 安全登山靴 | [illegible] | すばやさ+3、全員装備可能 |
| [illegible]指輪 | [illegible] | すばやさ+5、全員装備可能 |
| 月影の靴 | — | すばやさ+50~1、魔力0~49全員装備可能 |

**回復系アイテム一覧**

| アイテム名 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|
| [illegible] | | 味方[illegible]のHPを[illegible]回復 |
| 雪割り草 | 1 | 味方1人のHPを[illegible]回復 |
| [illegible] | | 味方[illegible]のHPを[illegible]回復 |
| [illegible] | 350 | 味方1人のHPを50[illegible]回復 |
| [illegible] | [illegible] | 味方1人のHPを[illegible]回復 |
| [illegible] | 300 | 味方1人のTPを完全回復、HPは1[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 900 | 味方1人のHPを[illegible]回復 |
| [illegible] | | 味方全員のHPを[illegible]回復 |
| [illegible]S | 700 | 味方全員のHPを[illegible]回復 |
| [illegible]S | [illegible] | 味方全員のHPを[illegible]回復 |
| [illegible] | [illegible] | 味方全員のHPを[illegible]回復、[illegible]上昇 |
| [illegible] | [illegible] | 味方全員のHPを[illegible]回復、[illegible]上昇 |
| [illegible]の目玉 | 900 | 味方1人のTPが[illegible]回復 |
| [illegible] | [illegible] | 味方1人のTPを[illegible]回復 |
| [illegible] | [illegible] | 味方全員のTPを[illegible]回復 |
| [illegible]まん | [illegible] | 味方[illegible]のHP、TPを各[illegible]回復 |
| あんまん | [illegible] | 味方1人のHP、TPを各[illegible]回復 |
| [illegible]まん | [illegible] | 味方[illegible]のHP、TPを各[illegible]回復 |
| [illegible] | [illegible] | 味方1人の[illegible]回復 |
| EYE[illegible] | [illegible] | 味方1人の[illegible]回復 |
| [illegible] | [illegible] | 味方1人の[illegible]回復 |
| [illegible] | [illegible] | 味方1人の[illegible]回復 |
| [illegible] | [illegible] | 味方1人の[illegible]回復 |
| [illegible] | [illegible] | 味方1人の[illegible]回復 |
| [illegible] | [illegible] | 味方1人の[illegible]回復 |
| [illegible] | [illegible] | 味方1人の[illegible]回復 |
| [illegible] | [illegible] | 味方1人の[illegible]回復 |
| [illegible] | [illegible] | 味方1人の[illegible]上昇 |
| [illegible] | 300 | 味方1人の攻撃力上昇 |
| [illegible] | [illegible] | 味方1人の[illegible]上昇 |
| [illegible] | 900 | 味方1人の防御力上昇 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]上昇[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 迷宮から脱出 |

# 天外魔境 第四の黙示録
## The Apocalypse IV

| | |
|---|---|
| 発売日 | [illegible] |
| 発売元 | [illegible] |
| 開発元 | [illegible] |
| 価格（税別） | [illegible]円 |
| ジャンル | [illegible] |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 2枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器 | [illegible] |
| バックアップメモリー | [illegible] |
| コンティニュー | [illegible] |
| 現在の開発状況 | 00% |

**本編以外でのお楽しみとなるPLGS関連のイベントを完全解析。さらに「審判の十二使徒」戦の攻略情報、武器・防具一覧表も合わせて掲載だ。**

## Point Guidance

### [illegible]

本作では、サターン本体の内蔵時計を利用した「PLGS」が採用されている。これは、現実の時間に応じて、ゲーム中のイベント内容が変化するというもの。例えば、内蔵時計がクリスマスやバレンタインデーにあたる12月24日や2月14日になっていれば、いつもとは違うイベントが楽しめるのだ。中には、イベント発生後、○○時間以内に行動しなければ、イベント結果が変化してしまう、といった趣向が凝らされているシーンもあるぞ。

○PLGSをフル活用したイベントのひとつ「足長おじさん」。3人の女の子の中から誰か一人の学費を援助してあげるのだ

## 審判の十二使徒 攻略一覧表

アメリカ各地に点在し、その地域を支配しているのが「審判の十二使徒」だ。さすがに各地域を治めているだけあって、各使徒の実力はなかなかのもの。ここでは、十二使徒とどうやって戦えばいいのか、有効な戦法を紹介している。十二使徒と戦う前に、まずはこれをご覧あれ。

| 審判の十二使徒 | 対策 | 得意攻撃 | 効果 |
|---|---|---|---|
| 純銀のブリザード | 火が弱点。アイテム「赤いタマゴ」が有効。雷神1人での戦闘になるので、残りHPには常に注意。 | エレクスブリザード | 1人に対して大ダメージ |
| | | ダイヤモンドダスト | 1人に対してダメージ |
| 闇の恋人・キャンディ | 水が弱点。夕能の「水流の歌」が有効。「エンドレスラブ」をくらうと、魔法使用時に必要なTPが1ターンごとに減少する。サンクスニンを使い、酸状態を回復させること。 | デッドリーラブ | 全員に対してダメージ |
| | | ファイアーラブ | 1人に対して大ダメージ |
| | | エンドレスラブ | 1人を酸状態にする |
| 千の顔のロ[illegible] | 地が弱点。夢見の「大地の怒り」が有効。一撃で夢見をひん死状態にするほどの高い攻撃力を持っている。ウィークマンの魔法で攻撃力を下げながら戦いたい。 | ジ・エンド | 1人に対して大ダメージ |
| | | シネマイリュージョン | 3回連続で攻撃 |
| | | シルバースクリーン | 自分の防御力上昇 |
| マダム・アペティ | 風が弱点。エースの奥義「ハリケーン」が有効。プレイヤーキャラクタの状態異常を引き起こす特殊攻撃が多いため、一気にカタをつけたい。パワーマンの魔法でパーティ全員の攻撃力を上げ、全員が奥義を使って攻撃しよう。 | ミストブレス | 全員をマヒ状態にする |
| | | マジックスパイス | 1人を眠り状態にする |
| | | ハッピーアワー | 自分の攻撃力上昇 |
| | | エストラゴン | 自分のHPを回復 |
| 鮮血のヘラトンナ | 光が弱点。雷神の奥義「雷光波」が有効。攻撃力、防御力が低いため、それほど苦労せずに倒せる。 | 血の接吻 | 1人のHP吸収 |
| | | 甘い香り | 1人を眠り状態にする |
| | | 血の契約 | 全員の補助魔法の効果を無効化する |
| | | 死の花びら | 全員に対してダメージ |
| 狂楽のスカルビート | 水が弱点。禅剛の奥義「水芸」が有効。攻撃力があるため、プレイヤーキャラクタが戦闘不能状態に陥る可能性が高い。HPの回復はマメに行うこと。 | 闇の弾丸 | 全員を暗闇状態にする |
| | | 死神フック | 全員の攻撃力とすばやさが低下 |
| | | 地獄の炎 | 1人に対して大ダメージ |
| Dr.M | 風が弱点。エースの奥義「ハリケーン」が有効。サターンの内蔵時計に対応して攻撃内容が変化する「日替わりミサイル定食」に注意。状態異常になったら、すかさず回復アイテムや[illegible]の魔法で回復したい。 | 頭脳改造 | 1人を混乱状態にする |
| | | 吠えるエンジン | 自分の攻撃力上昇 |
| | | 日替わりミサイル定食 | 曜日により攻撃力変化 |
| TVマン | 雷が弱点。雷神の「雷神波」が有効。ニュースフラッシュをくらったら、すぐにアイテム、魔法で態勢を立て直そう。 | テレビーム | 全員にダメージ |
| | | サンドストーム | 1人に対してダメージ |
| | | ニュースフラッシュ | 全員を暗闇か混乱か沈黙状態にする |
| 迷宮のトックロワ | 闇が弱点。雷神と星夜の合体奥義「スターゲイト」が有効。状態異常を引き起こす特殊攻撃ばかりなので長期戦になる。回復はマメに行いたい。 | イカロスの翼 | 1人をマヒ状態にする |
| | | アポロンの夢 | 全員にダメージ＋攻撃力とすばやさ低下 |
| | | ミューズの夜 | 全員にダメージ＋眠り状態にする |
| 偉大なるカルベ | 光が弱点。雷神の奥義「雷光波」が有効。「闇の壁」を使われたら、アーロンの剣で攻撃するか、道具としてそれを使わない限り、ダメージを与えることができない。 | フォトン | 1人に対してダメージ |
| | | 闇の壁 | すべての攻撃を無効化 |
| | | ビッグバン | 全員に大ダメージ |
| 獣神ロゴス | 地が弱点。夕能の奥義「大地の響き」が有効。ロゴスの「獣魔召喚」を通常の状態でくらうと、ひん死状態になるほどのダメージを受ける。ウィークマンの魔法は必ずかけよう。 | 百獣の拳 | 全員にダメージ |
| | | 百獣の雄叫び | 全員の攻撃力、防御力、すばやさが低下 |
| | | 獣魔召喚 | 1人に大ダメージ |
| サネトモ | 光が弱点。雷神の「雷光波」や夢見の「天空の祈り」が有効。なお、サネトモの形態による攻略法は次のとおり。「果てしなき召喚」＝雷神の「[illegible]波」が有効。「よっつの命」＝持久戦になるため、MPに注意して戦う。「鋼鉄の肉体」＝ウィークマンで防御力を下げ、パワーをかけて戦う。 | 秘剣 [illegible] | 1人にダメージ |
| | | 果てしなき召喚 | 魔物を1匹ずつ計4回召喚 |
| | | よっつの命 | サネトモが4回まで復活 |
| | | 鋼鉄の肉体 | 防御力が非常に高くなる |

## 武器・防具系アイテム一覧表

武器、及び防具系のアイテムデータを一つにまとめたのが、ここに掲載した一覧表（ただし雷神、夕能、エース、禅剛の4名用）。武器・防具は町で買えるものもあれば、特定のイベントをこなさなければ手に入らないものもある。とくに値段表示のないものは、後者にあたるぞ。

| アイテム名 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|
| かたすき | — | 攻撃力＋15、雷神、禅剛用 |
| 北の霜剣 | | 攻撃力＋17、雷神用 |
| 銀河の剣 | 2400 | 攻撃力＋22、雷神用 |
| スターナイフ | 6050 | 攻撃力＋35、雷神用 |
| BGナイフ | — | 攻撃力＋32、雷神用 |
| ヒートソード | | 攻撃力＋50、雷神用 |
| ボーンナイフ | | 攻撃力＋58、雷神用 |
| 炎の皮ジャン | — | 攻撃力＋58、雷神用 |
| 三角の鋭剣 | | 攻撃力＋67、雷神用 |
| 聖剣 百合若 | — | 攻撃力＋76、雷神用 |
| 白炎の剣 | | 攻撃力＋86、雷神用 |
| ペンソード | 13700 | 攻撃力＋96、雷神用 |
| アーロンの剣 | | 攻撃力＋110、雷神用 |
| 戦士の斧 | | 攻撃力＋30、夕能用 |
| 精霊弓 | 1000 | 攻撃力＋35、夕能用 |
| 白鹿の弓 | — | 攻撃力＋45、夕能用 |
| 獣王の斧 | — | 攻撃力＋50、夕能 |
| 試練の斧 | — | 攻撃力＋55、夕能用 |
| 雲百合の弓 | 5000 | 攻撃力＋66、夕能用 |
| マチュムシュ | — | 攻撃力＋75、夕能用 |
| モゾウ刀 | — | 攻撃力＋30、禅剛用 |
| くされ鎌 | 2200 | 攻撃力＋35、禅剛用 |
| 疾殺剣 虎 | — | 攻撃力＋40、禅剛用 |
| 偽作 村正 | — | 攻撃力＋45、禅剛用 |
| 大山鳴動剣 | | 攻撃力＋53、禅剛用 |
| 腹切ソード | 5000 | 攻撃力＋61、禅剛用 |
| への字ソード | 6000 | 攻撃力＋69、禅剛用 |
| 卒塔婆ソード | | 攻撃力＋80、禅剛用 |
| ネイクトガン | | 攻撃力＋60、エース用 |
| 立派なガン | 5000 | 攻撃力＋70、エース用 |
| GAガン | 7000 | 攻撃力＋75、エース用 |
| ビリーノ銃 | 9000 | 攻撃力＋80、エース用 |
| ビッグガン | | 攻撃力＋85、エース用 |
| 銀のロザリオ | — | 攻撃力＋20、夢見用 |
| 聖ブーメラン | 500 | 攻撃力＋45、夢見用 |
| 光の輪具 | | 攻撃力＋50、夢見用 |
| 聖神の刀 | — | 攻撃力＋55、夢見用 |
| 夢見の[illegible] | | 攻撃力＋60、魔力＋220、夢見用 |
| 怒りの赤服 | 3600 | 攻撃力＋15、防御力＋42、エース用 |
| プラチナの杖 | | 攻撃力＋40、魔力＋20、夢見用 |
| 蒼ペンダント | — | TP消費により麻痺回復、全員装備可能 |
| 革の皮ジャン | 900 | 防御力＋24、雷神用 |
| 鋼鉄の胸当て | — | 防御力＋30、雷神用 |
| [illegible]アーマー | | 防御力＋46、雷神用 |
| 英雄アーマー | 3900 | 防御力＋70、雷神用 |
| 皇炎アーマー | — | 防御力＋80、雷神用 |
| 貫頭衣 | — | 防御力＋20、夕能用 |
| 桃色ドレス | 1700 | 防御力＋30、夕能用 |
| BiG子供服 | — | 防御力＋40、夕能用 |
| 山賊ポンチョ | | 防御力＋45、夕能用 |
| 絹の貫頭衣 | | 防御力＋50、夕能用 |
| 偶像の衣装 | 3300 | 防御力＋55、夕能用 |
| 獣似人衣 | — | 防御力＋60、夕能用 |
| 戦闘ドレス | — | 防御力＋65、夕能用 |
| おやじの紋付 | — | 防御力＋10、禅剛用 |
| 芸人の作務衣 | 3000 | 防御力＋15、禅剛用 |
| 白装束 | — | 防御力＋18、禅剛用 |
| 紺屋の白袴 | 7000 | 防御力＋25、禅剛用 |
| カツオブシ鎧 | — | 防御力＋30、禅剛用 |
| ショーグン鎧 | — | 防御力＋35、禅剛用 |
| ガンマンの服 | — | 防御力＋30、エース用 |
| ド派手な礼服 | 3400 | 防御力＋35、エース用 |
| ラセ[illegible]軍服 | 4400 | 防御力＋51、エース用 |
| ア[illegible]ズボン | | 防御力＋60、エース用 |
| 特製エース服 | | 防御力＋65、エース用 |
| 白のショール | | 防御力＋6、夢見用 |
| つぼみの衣装 | — | 防御力＋20、夢見用 |
| 花柄ショール | | 防御力＋30、夢見用 |
| 聖乙女の鎧 | | 防御力＋50、夢見用 |
| 神夢衣 | | 防御力＋60、夢見用 |
| ダンス教本 | — | すばやさ＋10、全員装備可能 |
| バスケブーツ | | すばやさ＋20、全員装備可能 |
| ヤクの麻靴 | | すばやさ＋18、全員装備可能 |
| 聖華 百合若 | | すばやさ＋30、全員装備可能 |

# ラスベガス編

## PLGS攻略 Part1

ラスベガスを発展させ、店を建てれば、売上金が銀行に振り込まれる。中にはいいアイテムを売る店も存在するので、右表を参考にして店を建設しよう。

### ラスベガスを発展させるには？

ラスベガスには、最初店が1軒しかない。このとき都来し、100ドル渡してみよう。これでラスベガスを発展させる条件が満たされることになる。あとは、プレイのたびにこの地を訪れてみよう。内蔵時計で一定時間が経過するごとに街が発展していくぞ。

### 相場取り引きのコツ

相場取り引きはシナリオの進行と、サターンの内蔵時計に関連している。とりわけ十二使徒の動向は、各地の産業に深く関係しているため、十二使徒を倒すことで価格が暴落することもあるので注意！

**ラスベガス購入可能アイテム(発展前)**

| | アイテム名 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|---|
| 何でも屋 | クトル丸 | 150 | 味方1人のHPを50回復 |
| | トクケスン | 200 | 味方1人の毒状態を回復 |
| | [illegible] | 120 | 味方1人の[illegible]状態を回復 |
| | 孤高の金靴 | 470 | すばやさ+8 全員装備可能 |

**ラスベガス購入可能アイテム(発展後)**

| | アイテム名 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|---|
| 土産屋 | タマゴ | [illegible] | とくになし |
| | 雪割り桜 | 200 | 味方1人のHPを50回復 |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | ヘアバンド | [illegible] | 防御力+10、夢見、夕能用 |
| | [illegible]の宝飾り | 200 | [illegible] |
| 道具屋 | ベタ丸 | 050 | 味方1人のHPを150回復 |
| | ベタ丸S | 350 | 味方全員のHPを150回復 |
| | トクケスン | 200 | 味方1人の毒状態を回復 |
| | [illegible] | [illegible] | 味方1人のTPを[illegible]回復 |
| | [illegible] | [illegible] | 味方1人の[illegible]状態を回復 |
| 宝石屋 | スターライト | [illegible] | 味方1人のTPを200回復 |
| | ムーンライト | 4200 | 味方1人のTPを500回復 |
| | サンライト | [illegible] | 味方1人のTPを1000回復 |
| | レッドストーン | 3000 | 敵1体を炎で攻撃 |
| | イエロストーン | 3000 | 敵1体を雷で攻撃 |
| | サンドストーン | 3000 | 敵1体を[illegible]で攻撃 |

### 赤・青・黄色のジグソーパズル、その入手方法は？

パズル屋で必要になる赤・青・黄色のピースの入手方法をまとめてみた(右表参照)。ただし、これを見ただけではピースの入手は困難と思われる。なぜなら、ピースを入手するには、サターンの内蔵時計が特定の日にちになっていないとダメだからだ。赤ピースは、内蔵時計で毎月1、11、21、31日。青ピースは毎月10、20、30日。黄ピースは毎月29日に右の場所で買い物をすればOK。

**赤・青ピース入手可能場所**

| 赤 | 青 |
|---|---|
| [illegible](道具屋) | [illegible]東の村(行商人) |
| ジェアパンクス(武具屋) | テキサス南西の村(行商人) |
| ノーム(道具屋) | メキシコ南西の村(行商人) |
| レイク・タホ(道具屋) | ミネソタ東の村(行商人) |
| レイク・タホ(武具屋) | ソルトレイクシティ(道具屋) |
| ユニオンスクエア(道具屋) | ソルトレイクシティ(武具屋) |
| ユニオンスクエア(武具屋) | セントルイス(道具屋) |
| フィッシャー波止場(みやげ屋) | ミネソタ南の村(行商人) |
| [illegible](行商人) | アトランタ(道具屋) |
| [illegible] | [illegible] |
| ラスベガス(みやげ屋) | [illegible](行商人) |
| [illegible] | [illegible](道具屋) |

**黄ピースを入手可能場所**

- フィッシャー波止場(みやげ屋)
- ラスベガス(道具屋)
- [illegible]
- ラスベガス(みやげ屋)
- [illegible]

# 足長おじさん編

## PLGS攻略 Part2

ラスベガス発展後、北の町にいる女学生に援助ができる。学校長に1000ドル渡せば、援助スタート。うまくすれば貴重なアイテムが手に入るので、しっかり援助したい。

### 女の子は誰を援助すべきか

女の子の中で、最終的に一番得をするのはジェニー。彼女からもらえるアイテムは、番利用価値が高いぞ。

### 奨学金はタイミングよく

奨学金を最初に1000ドル渡したあと、定期的に学費を渡し続けることになる。あとは「奨学金を納入から8時間以上経過、42時間以内」のタイミングで奨学金を振り込んでいこう。この間隔で振り込んでいけば、学費の納入レベルを最高状態に保ったまま、女の子を卒業させることができる。

### 女の子から手紙をもらう

学費納入レベルが最高状態で、なおかつ特定の期間に右表の宿屋へ行けば手紙がもらえる。ただし、内蔵時計で午前0時を過ぎていること。

**手紙の届く宿屋一覧**

| | |
|---|---|
| ・[illegible] | ・フェニックス |
| ・[illegible] | ・[illegible] |
| ・[illegible] | ・ソルトレイクシティ |
| ・[illegible] | ・メキシコシティ |
| ・レイク・タホ | ・エルパソ |
| ・セントルイス | ・ダラス |

**手紙をもらえる日**

| 名称 | 期間 |
|---|---|
| 正月 | 1月1日~7日 |
| バレンタイン | 2月14日~20日 |
| こどもの日 | [illegible] |
| 七夕 | 7月7日~13日 |
| お月見 | 9月23日~29日 |
| クリスマス | 12月24日~30日 |

**女の子から手紙といっしょにもらえるアイテム**

| アイテム名 | 入手できる日 | 女の子 | 効果 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | バレンタイン | アン | 味方1人のHPを[illegible]回復 |
| [illegible] | バレンタイン | ジェニー | 敵全体にダメージ |
| [illegible] | バレンタイン | アリサ | 味方1人の[illegible]を上げる |
| [illegible] | クリスマス | アン | 防御力+15 夢見用 |
| [illegible] | クリスマス | ジェニー | 敵全員にダメージ |
| [illegible] | クリスマス | アリサ | すばやさ+10 全員装備可能 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 混乱状態を回復 |

### 卒業後、彼女たちが行くところは？

女の子の卒業時期は、それぞれ異なる。アンはスカルビート、ジェニーはTVマンを倒したとき、アリサは夕能が神獣の珠を取った時点で卒業となる。この時期を経過した後で手紙のもらえる宿屋に行ってみよう。そうすれば、女の子の卒業を知らせる手紙を受け取ることになる。あとは女の子に会う(※)だけで、店では買うことができない貴重なアイテムを得ることができるぞ。

※卒業後の女の子居場所…アン・エデンの洞くつ、アリサ・ロンバートストリート、ジェニー・ブラウン博士の家

**卒業後に女の子に出会ったときにもらえるアイテム**

| アイテム名 | 女の子 | 効果 |
|---|---|---|
| 赤いマフラー | アン | 防御力+10 [illegible] |
| [illegible] | アリサ | すばやさ+30 [illegible] |
| [illegible] | ジェニー | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

# 天外魔境 第四の黙示録
The Apocalypse IV

## 中ボス攻略

審判の十二使徒以外を大ボスとするならば、ここに挙げているのは中ボスの面々。簡単ではあるが、中ボス攻略もまとめてみた。戦闘時の参考にしてほしい。

### ロウ・ドッグ

夕能と2人で戦うため、それほど苦労することはない。しかし、注意したいのは、麻痺状態にさせられるソウルハウル。この時点では、麻痺からの回復手段はない。HP回復に重点を置き、防御に専念しよう。

### マントー

弱点は火。赤いタマゴを使った攻撃が有効なので、持っていたら積極的に使いたい。マントーの馬鹿の術inUSAは、味方1人に大ダメージを与えるため、HP回復には常に気を配っておこう。

### ミシェル&メリル

キャラクタを眠り状態にするメリルスリープには要注意。眠り状態からの回復薬アサメザミンは必ずもっておくこと。全員攻撃のミシェルファイヤーをくらっても大丈夫なように、HP回復は常に心がけておきたい。

### ミセス・フー

弱点は雷。雷神の奥義「雷鳴波」を使って攻めるのが効果的。こいつもキャラクタを眠り状態にしてしまう特殊技、超眠香を繰り出してくる。再度、アサメザミンのお世話になるため、忘れずに持っていこう。

### ブッチ、アイク

最初にターゲットにしたいのは、集団攻撃をしてくるブッチ。弱点は雷なので、雷神の奥義「雷鳴波」でガシガシ攻撃していこう。残されたアイクは水が弱点なので、夕能の奥義「水龍の歌」でトドメをさす。

### デブレンジャー

最初は、集団攻撃をしてくるデブレッドに的を絞る。その後、精神異常を引き起こすデブブルーを狙う。残されたデブグリーンは、風が弱点なので、エースの奥義「ハリケーン」で引導を渡そう。

# FIGHTERS MEGAMiX

## ファイターズメガミックス

|  |  |
|---|---|
| 発売日 | 発売中 96年2月2日 |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ(AM2研) |
| 価格(税別) | 5800円 |
| ジャンル | 格闘アクション |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリ | 29・[illegible] ボタン設定 [illegible]イスコア |
| コンティニュー等 | コンティニュー |
| 現在の開発状況 | 00% |

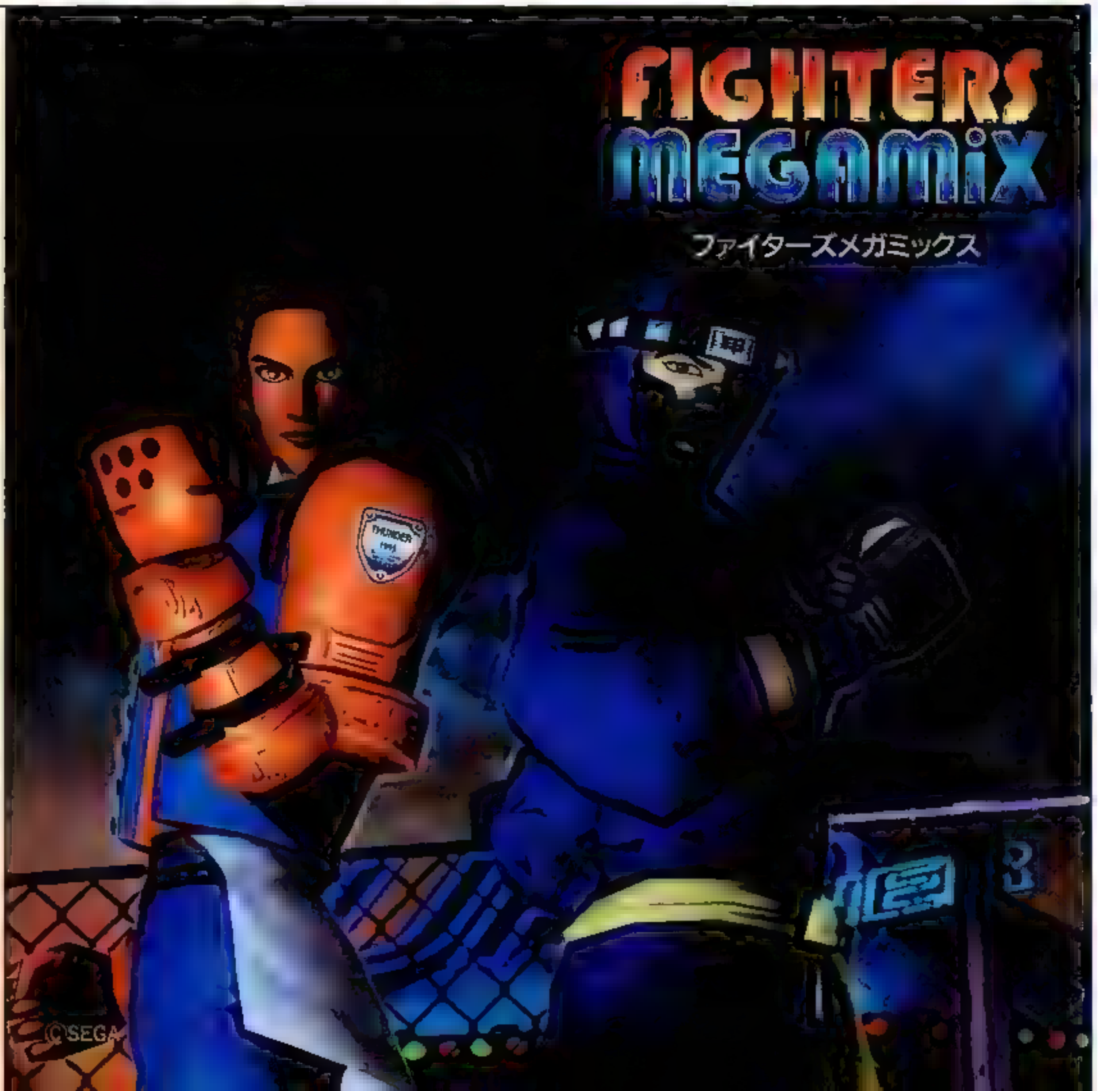
**コースをクリアすると選択できるようになる隠れキャラクタ。ここでは彼らの出現条件と技のコマンド表に加えて、いくつかのウルテクも紹介。**

## Point Guidance

セガの格闘ゲーム『バーチャファイター』(『VF』)と『ファイティングバイパーズ』(『FV』)を融合させたゲーム。これによってアキラ対バンといった夢の対戦が実現した。モードも切り替えが可能になっているので、同じキャラクタの対戦でも違った感覚で楽しめる。また『VF3』の技が一部使えるのもひとつの魅力でもある。

○コンビネーション技の多いジャッキー対スピードを武器とするビッキーの対決

○オープニングのCGムービーのグラフィックはかなり美しく、一見の価値あり



## SIBA シバ

| コマンド名 | コマンド |
|---|---|
| プグヌス | P |
| プグヌス | ⇨⇨P+K |
| プギラ トゥス | ⇨⇨P+KPP |
| クピトゥム | ⇨P |
| メ トゥム | P |
| コクサ プグヌス | P |
| ア レスグラティイ | ⇨⇨P(ガード不能) |
| サンクティオー | ⇨P(ガード不能) |
| [illegible] | P(G&A,ガード不能) |
| オディウム・プグヌス | P+K |
| オノサ・カプティス | P+K+G |
| メディウス・ロクス | G P(ガード不能) |
| メディウス・ロクス | G P+K(ガード不能) |
| マグナ・レングラーンス | G P+K P(ガード不能) |
| [illegible] | C P+K P P ガード不能 |
| [illegible] | C P+K P P ガード不能 |
| フェムル | K |
| ディ グレ スス | K |
| コクサ・フェムル | K |
| キックイトィス | KP(Kヒット) |
| キックイトゥア ト タ | KPK+G(Kヒット) |
| キックイトゥコクサ フェムル | KP K+G(Kヒット) |
| ガウディウム | P+KK |
| インクルシオ ・スピタ | P+KPK |
| [illegible] | P+KPPPK |
| アウディーテイオー | ↑+P |
| ファーブラ | ↑ P |
| アウクトル | ↑+K |
| ヒレント | ↑K |
| レ ブルス | ↑ K |

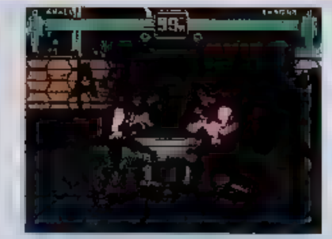
| コマンド名 | コマンド |
|---|---|
| モ タキンフ | ↑ K |
| アクイフ | ↑ K |
| アンキピテル | ↑K(着地ぎわ) |
| ミ ハウス | ↑ K(着地ぎわ) |
| ユレ クア | +P |
| ルスキーア | +K |
| コレンパ | +K |
| プンノタクラ | K |
| ガ シーヌラ | K(着地ぎわ) |
| アンセル | K(着地ぎわ) |
| テルグム・プグヌス | P(敵背後) |
| テルグム・ファクタ | PP(敵背後) |
| テルグム・フェムル | K(敵背後) |
| テルグム・コレンパ | +K(敵背後) |
| テルグム・コクサ プグヌス | P(敵背後) |
| テルグム・コクサ・フェムル | K(敵背後) |
| レクタ ァイオ | P+G(敵近く) |
| プレヘンデレ | P+G(敵横近く) |
| スピ ナ・トゥレシー | P+G(敵後ろ近く) |
| [illegible] | P+K+G(敵近く) |
| アクロバテース | +P(敵ダウン) |
| ラニア セプルクルム | P(敵ダウン) |
| クロプス | K(敵ダウン) |
| イ レ プグヌス | P(走り中) |
| イ レ・グヌ | K(走り中) |
| イ レ・ルスキーア | +K(走り中) |
| イ レ・コレンパ | +K(走り中) |
| イーレ ウメルス | P+G(走り中) |
| イーレ・トラヘレ | K(走り中) |
|  |  |

○サ・クイス・クア [illegible] ある

○カ [illegible]

### メガミックス㊙情報

1P、2Pキャラ以外の色のキャラが使える技。やり方は1PモードのAコースをクリアし、キャラクタ選択画面でXかZで選ぶといつもとは違う色のキャラクタが使える。またB. M. ステージでラウンド開始時に1P、2Pともに Xボタンを押すと戦闘機が飛んでくる。他にもばんだちゃんで行くとおもしろいことが起きるぞ。



○[illegible]

○[illegible]

# FIGHTERS MEGAMIX

ファイターズメガミックス

## ファジーガードとは？

本作には「しゃがみ状態から立ち状態になる間は、中段攻撃と投げ技を受けない」という特殊な時間（判定）がある。この状態を利用したガード方法がファジーガードである。やり方は簡単で、しゃがみガードしているときにレバーを離す（ニュートラルにする）だけ。これで相手の投げと上段、中段攻撃はガードできる。またしゃがみクイック（↘・↘）を使えば、強制的にしゃがみ状態を作り出すこともできる。しかし下段攻撃と、タイミングを遅らせての投げには無防備なので注意しておこう。代わりに投げ抜けコマンドを入力するのも有効。

○[illegible]

## 起き上がりについて

起き上がりには「起き上がりキャンセル」といった特殊な要素が存在する。これは起き上がりモーションをキャンセルして技が出せるというもの。ダウンしてもすぐに反撃が可能だ。相手側も技を重ねたり、ファジーガード、エスケープといった対処法があるのでうまく使い分けよう。

○[illegible]

# 隠しキャラクタ8人の完全コマンド表

「メガミックス」には、デク、ビーン、バーク、シバ、ジャネット、ホーネット、ウラバン、レンタヒーロー、キッズアキラ、キッズサラの計10人の隠れキャラクタが存在する。この他にもクマチャン&パンダの隠れカラーもいる。ここでは彼らの技コマンドを紹介（キッズアキラと、キッズサラのコマンドは、本作のアキラ、サラと同じため省略）。出現条件などは右の表を参考にしてほしい。

※記事中で表記されている⇒はレバーを短く入れる、➡はレバーを長く入れるを表しています。Pはパンチボタン、Kはキックボタン、Gはガードボタン、Eはエスケープボタンを意味します。なお紹介しているコマンドは、キャラが右向きのときのものです

## 全隠しキャラの使用条件

| キャラ名 | 使用条件 |
|---|---|
| [illegible] | 1PモードAコースをクリア |
| KIDS AKIRA | 1PモードBコースをクリア |
| KIDS SARAH | 1PモードBコースをクリア |
| URABAHN | 1PモードCコースをクリア |
| JANET | 1PモードDコースをクリア |
| BEAN | 1PモードEコースをクリア |
| BARK | 1PモードEコースをクリア |
| RENTAHERO | 1PモードFコースをクリア |
| DEKU | 1PモードGコースをクリア |
| SIBA | 1PモードHコースをクリア |
| HORNET | 1PモードIコースをクリア |
| くく | 「メガミックス」を合計で29回起動させ<br>くまちゃんをZボタンで選択する |
| やしのき | 「メガミックス」を合計で84時間稼動させ、<br>くまちゃんをXボタンで選択する |

## 正体不明のお遊びキャラ DEKU

| コマンド名 | コマンド | コマンド名 | コマンド |
|---|---|---|---|
| デクパンチ | P | [illegible] | +K |
| デクヒジ | P | デク[illegible] | +K |
| デク[illegible] | P | デク[illegible]ディ | N N K（[illegible]可能） |
| デク[illegible]パー[illegible] | PP | デク[illegible]キック | （[illegible]） |
| デク[illegible] | P+K+G | デク[illegible] | P（敵背後） |
| デク[illegible] | P+K+G | デク[illegible] | PP（敵背後） |
| デク[illegible] | P | デク[illegible]キック | K（敵背後） |
| デクキック | K | デク[illegible] | +K（敵背後） |
| デクトレキック | K | デク[illegible] | P（敵背後） |
| デクヒザ | K | デク[illegible] | K（敵背後） |
| デク[illegible] | K | デク[illegible] | P+G（敵近く） |
| デク[illegible] | ↑+P | デク[illegible] | P+G（敵近く壁が前） |
| [illegible] | ↑ P | [illegible] | P+G（敵近く壁が後ろ） |
| [illegible] | ↑+K | デク[illegible]ハング | P+G（敵近く） |
| [illegible] | ↗+K | デク[illegible] | +P（敵ダウン） |
| デク[illegible] | ↑K | デクスタンプ | K（敵ダウン） |
| デク[illegible] | ↑ K | デク[illegible]アタック | P（走り中） |
| デク[illegible] | ↑ K | デク[illegible]アタック | K（走り中） |
| [illegible] | ↑ K | [illegible] | +K（走り中） |
| [illegible] | ↑ [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| デク[illegible]キック | ↑ K | デク[illegible]アタック | P+G（[illegible]） |
| デク[illegible] | P | [illegible] | K（[illegible]） |

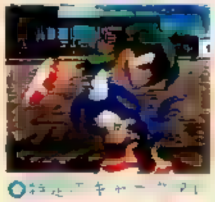
※デクの技の紹介でNとあるのは、ニュートラルを意味します。

○[illegible]

○[illegible]

## ダイナマイトダックス BEAN

| コマンド名 | コマンド | コマンド名 | コマンド |
|---|---|---|---|
| [illegible] | P | ヒ[illegible]ワ[illegible] | P+K+G |
| ダブルくちばし | PP | ホ[illegible]チ | +P |
| トリプルくちばし | PPP | ハイキック | +K |
| くちばしラッシュ | PPPP | ダブル[illegible]キック | +KK |
| きつつきアタック | PPPPP | スキップキック | +KKK |
| きつつきストレート | PPPP P | ホ[illegible]キ[illegible] | K（[illegible]） |
| ぐるぐるストレート | P | [illegible]ばしダイブ | ↑+P |
| ぐるぐるストレートばくだん | PP | 空中ばくだん | ↑P |
| ぐるぐる[illegible] | P | ふんすいダイブ | ↑+K |
| ぐるぐる[illegible]ばくだん | PP | エアキック | ↑K |
| ばくだん2[illegible]投げ | P | ふり向き[illegible]パンチ | P（敵背後） |
| キック | K | ふり向きパンチ | P+K+G（敵背後） |
| ダブルキック | KK | ふり向きハイキック | K（敵背後） |
| トリプルキック | KKK | くちばし[illegible] | P+G（敵近く） |
| サイドキック | K | も[illegible]アタ[illegible] | P+G（敵近[illegible]） |
| ダブルサイドキック | KK | 足[illegible] | K+G（敵近く） |
| トリプルサイドキック | KKK | ばくだん[illegible] | P（敵ダウン） |
| ばくだんシュート | ➡K | ふんすい | K（敵ダウン） |
| 馬キック | K | ダッシュくちばし | P（走り中） |
| あ[illegible]キック | K+G | 馬キック | K（走り中） |
| ハイパースタート | P+K | 壁登り | ➡（壁に向かって） |
| エアハイパースタート | ↑P+K | [illegible]くちばしダイブ | P（壁登り中） |
| ロケットミサイル | K（壁背後） | ウォールスタンプ | K（壁登り中） |



○[illegible]

○なんと爆弾をなげ[illegible]

## [illegible] BARK

| コマンド名 | コマンド | コマンド名 | コマンド |
|---|---|---|---|
| [illegible]パンチ | P | [illegible] | ↑P（[illegible]） |
| ワンツーパンチ | PP | ヒップダイブ | ↑+K |
| ワンツーガン | PP P | エアキック | ↑K |
| はさみパンチ | P | ハイパースタート | P+K |
| 2段はさみパンチ | PP | バリア歩き | P+K+G |
| 3段はさみパンチ | PPP | まわりこみ | P+K+G |
| [illegible]パンチ | ➡P | ふり向きパンチ | P（敵背後） |
| ロー[illegible]ク | ➡P | ふり向きハイキック | K（敵背後） |
| ガード&アタック | P（G&A） | ふり向きワンツーパンチ | PP（敵背後） |
| つぶしてパンチ | P | ふり向きワンツーガン | PP P（敵背後） |
| つぶしてガン | PP | [illegible] | P+G（敵近く） |
| バックアタック | P | [illegible] | P+G（敵近く） |
| [illegible] | P | [illegible]ストライク | P+G（敵近く） |
| バッククエレボ | P | あたまなげ | P+G（敵近く） |
| バッククエレボ[illegible] | PP | [illegible] | P+G（敵近[illegible]） |
| [illegible]キック | K | [illegible]スイング | P+G（敵近く） |
| [illegible]両輪[illegible] | P+K | [illegible] | K（敵ダウン） |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible]パンチ | +P | [illegible] | K（走り中） |
| [illegible] | +K | [illegible] | [illegible] |
| 両手ハンマーダイブ | ↑+P | [illegible] | P（壁登り中） |
| エア[illegible] | ↑P | [illegible] | K（壁登り中） |

○相手の後ろを取れるまわりこみは強い。

○他のキャラクタも[illegible]

# VALUABLE CD JACKET

## FIGHTERS MEGAMIX

ファイターズメガミックス

| | |
|---|---|
| 発売日 | [illegible] 96年 [illegible] |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ AM2研 |
| 価格、税別 | [illegible]円 |
| ジャンル | 格闘[illegible] |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | [illegible]枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| 対応周辺機器 | なし |
| バックアップメモリ | [illegible] |
| コンティニュー | [illegible] |
| 現在の開発状況 | 10% |

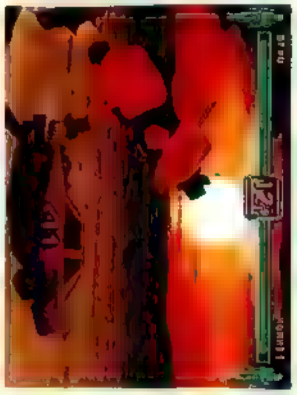
**隠れキャラクタやウルテクが多い『ファイターズメガミックス』。ここでも隠れキャラクタの完全技コマンド表を載せているので、対戦などで活用しよう。**

## Point Guidance

### [illegible]

隠れキャラクタのほとんどは、「ソニック ザ ファイターズ」や「バーチャコップ」など、他のセガゲームから参戦している。「VF」でボツキャラになったシバなど隠れキャラクタたちの戦術は、けっこう奥が深いぞ。

○隠れキャラクタ同士の対決は攻め続けよう[illegible]



○わけがわからない対戦もおもしろいナ

### [illegible] HORNET ホーネット

| コマンド名 | コマンド | コマンド名 | コマンド |
|---|---|---|---|
| フロントドライブ(有) | P | フレアトー | ↑K(着地ぎわ) |
| ス[illegible]ストレート | →P | フレアキック | ↑K(着地ぎわ) |
| ナイ[illegible]ング(有) | P | ナックルハンマ | +P |
| ディアンエルボ | P | [illegible] | +K |
| ファイヤ[illegible] | P | ロ[illegible] | +K |
| マ[illegible]トドライブ(有) | P | ト[illegible]キック | K |
| スチールアッパー | P | サイトキック | K(着地ぎわ) |
| エルボ[illegible] | [illegible]P[illegible]P | ロ[illegible]キック | K(着地ぎわ) |
| [illegible] | [illegible]P[illegible]P+K | タ[illegible] | P(敵背後) |
| スピン[illegible]エルボ | [illegible]P | タ[illegible]ナックル | PP(敵背後) |
| ドラゴンア[illegible] | [illegible]P | タ[illegible]キック | K(敵背後) |
| ダ[illegible]ドラゴン[illegible] | [illegible]P[illegible]P | スピンキックターン | +K(敵背後) |
| [illegible] | P(G&A) | ユーターンパンチ | P(敵背後) |
| [illegible] | [illegible]PP | ユースピンキック | K(敵背後) |
| [illegible] | [illegible]P[illegible]P | [illegible] | P+G(敵近く) |
| ジャコタン | ↘P+K | [illegible] | P+G(敵後ろ近く) |
| [illegible]カ[illegible] | P+K | [illegible] | P+G(敵横近く) |
| アイアンマウンテン | [illegible]P+K | [illegible] | P+G(敵近(壁が前)) |
| エレボ[illegible]ガン | [illegible]P | [illegible] | P+G(敵近(壁がうしろ)) |
| ス[illegible]プ[illegible] | P+K+G | スローダウン | P+G(敵近く) |
| フロントサスペンション(有) | P | [illegible] | P+G(敵近く) |
| ライトブレイクダウン | ↙P | [illegible] | P+K+G(敵近く) |
| リアドライブ(有) | K | カ[illegible]カゼ | P(敵ダウン) |
| デーモン[illegible] | →K | トラスト | P(敵ダウン) |
| [illegible] | [illegible]K | ファイナルトラスト | PP(敵ダウン) |
| ダ[illegible]ウ[illegible](有) | K | スカ[illegible]フ[illegible] | K(敵ダウン) |
| [illegible]アサスペ[illegible](有) | K | ランニングストレート | P(走り中) |
| ナックルハンマ | ↑+P | ラン[illegible] | K(走り中) |
| ジャンプ[illegible] | ↑+K | [illegible]キック | K(走り中) |
| エアロー[illegible] | ↑K | [illegible] | P+G(走り中) |
| フロントエアキック | ↑K | ダ[illegible]ウ[illegible] | P+K(走り中) |
| [illegible]クエアキック | ↑K | スライディングキック | K(走り中) |
| エアダイブ | ↑K | ス[illegible](有) | P+K(脱衣) |

※ホーネットの技は、アーマー脱衣をしないと使用できないものがあります。

○[illegible]

○[illegible]

○[illegible]

### メガミックス㊙情報

条件は1コース以外をすべてクリア(ホーネットを出現させない)して、トレーニングモードで技のOKマークを1000個以上つける。この状態で1コースを選択するときにLボタンを押すと、神経衰弱ができるようになる。

○[illegible]

○[illegible]

### [illegible] JANET ジャネット

| コマンド名 | コマンド | コマンド名 | コマンド |
|---|---|---|---|
| JATOTSU | P | TOBI SYUTOU | +P |
| MIRENTOTSU | PP | TOBI SYUTOU | P |
| [illegible] | PPP | TOBI MAEGERI | +K |
| HIRATE | P+K | [illegible] | K |
| HIRATE-2 | P+KP | [illegible] | K(着地ぎわ) |
| HIRATE-3 | P+KPP | [illegible] | P(敵背後) |
| OUDA | P+K | YOKOGERI | K(敵背後) |
| [illegible] | P+KP | [illegible] | K(敵背後) |
| FUZAKURA | [illegible]P+K | [illegible] SUNEGERI | K(敵背後) |
| [illegible] | P+K | [illegible] | P(敵背後) |
| [illegible] | P | [illegible] | ↓P(敵背後) |
| SENZAKURA | PP | [illegible] | ↓K(敵背後) |
| [illegible] | P | KOATE | P+G(敵近く) |
| MUSOHA | ↓P | AYATEDORI | P+G(敵横近く) |
| [illegible] | P | SUGITAOSHI | P+G(敵後ろ近く) |
| [illegible] | P | [illegible] | P+G(敵近く) |
| HOUJOUSYU | P+K | [illegible] | P+G(敵近く) |
| [illegible] | PP P | AIKINAGE | ↓P+G(敵近く) |
| [illegible] | PP PP | GRIP SHOCK | P+G(敵近く) |
| GEDAN SHOUDA | ↓P | [illegible] | P+K+G(敵近く) |
| [illegible] | K | [illegible] | P+K(上段パンチ返し) |
| KUSARIGAMA | KK | EDASAKI | P+K(上段キック返し) |
| [illegible] | PK | KONAMI | P+K(上段回し蹴り返し) |
| [illegible] | PPK | [illegible] | P+K(肘返し) |
| [illegible] | PPPK | TSUTAKAZURA | P+K(中段キック返し) |
| [illegible] | K | FUSYARIN | P+K(膝返し) |
| [illegible] | K | [illegible] | P+K(サマ[illegible]返し) |
| KUMOGERI | KK | SENRYU | P+K(下段パンチ返し) |
| GEDAN-KERIATE | K | KAEDE OTOSI | P+K(下段キック返し) |
| KAKATOGIRI | K | [illegible] | +P(敵ダウン) |
| KUSANAGI | K+G | [illegible] | ↑+P(敵ダウン) |
| [illegible] | PPP K | TATE SYUTOU | P(敵ダウン) |
| [illegible] SYUTOU | P | RUNNING PUNCH | P(走り中) |
| [illegible] | P P | RUNNING KICK | K(走り中) |
| [illegible] | ↑P | SLIDING KICK | K(走り中) |
| MIKAZUKI GERI | ↑+K | VIRTUA GUN | P+K(ガード不能) |
| TOBI SOKUTOU | ↑K | VIRTUA GUN 2 | P+K [illegible] P+K(ガード不能) |
| [illegible] | ↑K | VIRTUA GUN 3 | P+K P+K P+K [illegible] |
| KONOHA[illegible] | ↑K(着地ぎわ) | RELOAD | P+K P+K P+K P+K |

○[illegible]

○[illegible] VIRTUA GUN [illegible]

○[illegible]

### メガミックス㊙情報

チームバトルでCPUが選ぶキャラクタを限定する技。やり方はチームバトルのキャラクタ選択画面で、任意のキャラクタ上で2P側のXボタンを押すだけ。

○[illegible]

○[illegible]

# FIGHTERS MEGAMIX
ファイターズメガミックス

「FV」のキャラクタには、いくつかの隠し技が追加された。コンビネーションや投げ技が多いが、これによって2択で攻めることができるので、相手のガード方向を迷わせることが可能。また投げ技も投げ抜けが導入されたため、素直に今までの投げを狙うと抜けられる恐れがあるので、追加された新規の投げ技や投げコンボを使うようにしよう。「VF」のキャラクタたちは基本的には「VF3」の技になっている。これらの技を使いこなして勝ち抜いていこう。

○[illegible]

## 『FV』の隠し技一挙公開

| | |
|---|---|
| **TOKIO** | |
| ポイズンアイビー | ⇩⇨P+G(敵近く) |
| **RAXEL** | |
| クリムゾン・スライサー | ⇧G⇨P |
| クリムゾン・V | ⇧G⇩P↘⇨P |
| クリムゾン・スクリュ | ⇧G⇩P⇩⇨PP |
| **SANMAN** | |
| ノーマルハウリング | ⇨↘⇩↙⇦P+G⇧⇨P+G⇦⇩⇨⇧⇦P+G(敵近く) |
| ウルトラオーバードライブ | ⇨↘⇩↙⇦P+G⇧⇩P+G⇨⇦P+G⇦⇩⇨⇧⇦P+G(敵近く) |
| マキシマムオーバードライブ | ⇨↘⇩↙⇦P+G⇨⇦P+G⇨⇦P+G⇦⇩⇨⇧↘P+G(敵近く) |
| ノーマルライオンハング | ⇨⇦P+G⇨⇦P+G(敵近く) |
| ビーストハンター | ⇨⇦P+G⇨⇦P+G⇦⇩⇨⇧⇦P+G(敵近く) |
| **JANE** | |
| スイングアッパー | ↘P+K |
| スイングアッパートラスト | ↘P+K⇩⇨P |
| レイジ・レディ | P+K |
| **HONEY** | |
| スラップオンザチーク | P+K |
| スラップビーチ | P+KP+K+G |
| スラップキャットアッパー | P+KP+K+GP |
| キャット・フローリング | P+KP+K+G↘K |
| ムーンサルトキティ | P+KP+K+G⇧P |
| **PICKY** | |
| タートル | ⇦↙⇩↘⇨K+G |
| **GRACE** | |
| ブレードスピン | ⇦⇨K |
| ブレードスピンリバース | ⇦⇨K+G |
| **MAHLER** | |
| ブレインウォッシャー | ⇩↘⇨P+G(敵近く) |

※上記のコマンドは、すべてキャラクタが右向きのときのものです。また⇨はレバーを短く入れる。➡はレバーを長く入れる。Pはパンチボタン、Kはキックボタン、Gはガードボタン、Eはエスケープボタンを意味します。

## URA BAHN

| コマンド名 | コマンド |
|---|---|
| 拳砲 | P |
| [illegible] | ➡P |
| 鉄肘 | ⇨P |
| [illegible] | ↘P |
| 肘鉄砲 | ↘P |
| 鋼肘 | ⇦⇨P |
| 肘根苦 | ⇦⇨P⇨P |
| 肘鉄山 | ⇦⇨P⇨⇨P |
| 肘撃砲 | ⇦⇨P↘⇩P |
| 肘撃砲蛇武流鬼苦 | ⇦⇨P⇨⇨PKK |
| 根性肘 | ⇦⇨P |
| 咆哮魂王破 | ⇨⇩↘P |
| 蛇武流咆哮魂王破 | ⇨⇩↘P⇦⇩↘P |
| 甲破弾 | ⇨⇩↙P |
| 列甲破弾 | ⇦⇩↙PP |
| 列人甲破弾 | ↘⇩↙P⇨⇩↘P |
| 焼入仏苦 | P+K |
| 鉄山靠 | ⇦⇨⇨P+K |
| [illegible] | P+K+G |
| 座拳砲 | ⬇P |
| [illegible] | ↙↘P |
| 足蹴 | K |
| 速攻足蹴 | ⇨⇨K |
| [illegible] | ↘K |
| 下足蹴 | ⬇K |
| [illegible] | ⬆+P |
| [illegible] | ⬆+K |
| [illegible] | ⬆K |
| [illegible] | ⬆⇨K |
| [illegible] | ⬆⇦K |
| [illegible] | ⬆⇩K |
| [illegible] | ⬆K(着地ぎわ) |
| [illegible] | ⬆⇩K(着地ぎわ) |
| [illegible] | ⇩+P |
| [illegible] | ⇨+K |
| [illegible] | ⇦+K |
| [illegible] | ⇨K |
| [illegible] | ⇨K(着地ぎわ) |
| [illegible] | ⇦⇩K(着地ぎわ) |
| [illegible] | P(敵背後) |
| [illegible] | PP(敵背後) |
| [illegible] | K(敵背後) |
| [illegible] | ⇧+K(敵背後) |
| [illegible] | ⇩P(敵背後) |
| [illegible] | ⇩K(敵背後) |
| 壁投 | P+G(敵近く) |
| [illegible] | P+G(敵横近く) |
| [illegible] | P+G(敵後ろ近く) |
| [illegible] | P+G(敵近く壁が前) |
| [illegible] | P+G(敵近く壁が後ろ) |
| 倒 | ⇩P+G(敵近く) |
| [illegible] | ⇩⇨P+G(敵近く) |
| [illegible] | ⇦⇨P+K+G(敵近く) |
| [illegible] | ⇨P+K+G(敵近く) |
| [illegible] | ⇩P+K+G [illegible](敵近く) |
| [illegible] | P+G⇨⇦P+G(敵近く) |
| 特攻 | ⇧+P(敵ダウン) |
| 止 | ⇩P(敵ダウン) |
| 引導 | ⇩PP(敵ダウン) |
| [illegible] | ⇩K(敵ダウン) |
| [illegible] | P(走り中) |
| 疾走蹴 | K(走り中) |
| 疾走飛鬼苦 | ⇧+K(走り中) |
| [illegible] | ⇧+K(走り中) |
| [illegible] | P+G(走り中) |
| [illegible] | P+K(走り中) |
| [illegible] | ⇩K(走り中) |

○[illegible]

○[illegible]

○[illegible]

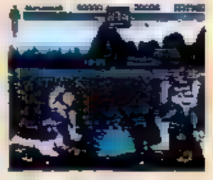
### メガミックス㊙情報

キャラクタの技の出が早くなり、硬化時間がなくなるハイパーモード。やり方は簡単で100ラウンド以上試合をこなすだけ。ただし連続ガードや無限に攻撃がヒットするので多用はしないように。「FV」のものと違って赤く点滅はしない。

## RENTAHERO

| コマンド名 | コマンド |
|---|---|
| [illegible]パンチ(やまだ) | P |
| ピ ピ パンチ | PP |
| ピ ピ アッパ | PPP |
| [illegible] | PPP⇩⇨P |
| [illegible] | ⇦⇩P+K+G |
| [illegible]パンチ | ⇦⇩P+K+GP |
| ヒジ | ⇦P |
| [illegible] | ⇦PP |
| [illegible] | ⇦PPP |
| [illegible] | ⇨PP⇩⇨P |
| [illegible] | ⇨PP⇩⇨P⇩↘⇨P |
| エナジ アッパ | ⇩P |
| エナジ アッパ サ ダ | ⇩P⇩↘⇨P |
| [illegible](やまだ) | ⇩P |
| [illegible] | ⇩↘ P |
| [illegible](やまだ) | K |
| [illegible](やまだ) | K+G |
| ピーケー コンボ | PK |
| コンボ ダイジョーV | PPK |
| ヨコカラキック | ⇨K |
| ヨコカラスイッチキック | ⇨KK |
| コンボ マジンダスZ | ⇩K⇩K |
| タク ハイピザ | ⇨K |
| カカトオトシ | ⇧G K |
| [illegible] | ⇧G⇩K⇩ ⇨P |
| [illegible] | ↘K |
| コンボ・ノンデル | PP⇩K |
| [illegible] | PP⇩K⇩↘⇨P |
| [illegible](やまだ) | ⇩K |
| [illegible] | ⇩K⇩↘⇨P |
| [illegible] | K+G |
| [illegible](やまだ) | ⬆+P |
| [illegible](やまだ) | ⬆+K |
| [illegible] | ⬆K |
| [illegible] | ⬆⇨K |
| バックエアキック(やまだ) | ⬆⇦K |
| エアダイブ(やまだ) | ⬆⇩K |
| [illegible](やまだ) | ⬆K(着地ぎわ) |
| [illegible](やまだ) | ⬆ K(着地ぎわ) |
| [illegible] | ⇧+P |
| [illegible] | ⇩+K |
| [illegible] | ⇧+K |
| [illegible] | ⇩+K |
| [illegible] | ⇧K(着地ぎわ) |
| [illegible] | ⇧⇩K(着地ぎわ) |
| [illegible] | P(敵背後) |
| [illegible] | PP(敵背後) |
| [illegible] | PK(敵背後) |
| [illegible] | P⇩K(敵背後) |
| [illegible] | P⇩K⇦ P(敵背後) |
| [illegible] | P(敵背後) |
| [illegible] | K(敵背後) |
| [illegible] | ⇧+K(敵背後) |
| [illegible] | ⇩K(敵背後) |
| [illegible] | P+G(敵近く) |
| [illegible] | P+G(敵横近く) |
| ブラストスロ | P+G(敵後ろ近く) |
| [illegible] | P+G(敵近く壁が前) |
| [illegible] | P+G(敵近く壁が後ろ) |
| [illegible] | ⇦P+G(敵近く) |
| アストロスロ | ⇦⇦P+G(敵近く) |
| メガロスロー | ⇦⇦P+K+G(敵近く) |
| スーパータクハイピザ | ⇦⇨K(敵近く) |
| [illegible] | ⇧+P(敵ダウン) |
| [illegible](やまだ) | ⇩K(敵ダウン) |
| [illegible] | P(走り中) |
| [illegible] | K(走り中) |
| [illegible] | ⇧+K(走り中) |
| [illegible] | ⇧+K(走り中) |
| [illegible] | ⇧+K(走り中) |
| [illegible] | P+G(走り中) |
| [illegible] | ⇩K(走り中) |
| [illegible] | ⇨↘⇩↙⇦P+K+G(脱衣) |

※レンタヒーローのコマンドの表中で(やまだ)と表記しているものは、やまだたろう時に使用できる技です。



○[illegible]

○[illegible]

○[illegible]

### メガミックス㊙情報

トレーニングモードで練習相手ガデクになる現象。やり方は1PモードでA〜Dコースをクリアし、OKマークを50個以上つければ、2分の1の確率でデクが出現する。

○[illegible]

DAYTONA USA
CIRCUIT EDITION

## デイトナUSA
## サーキットエディション

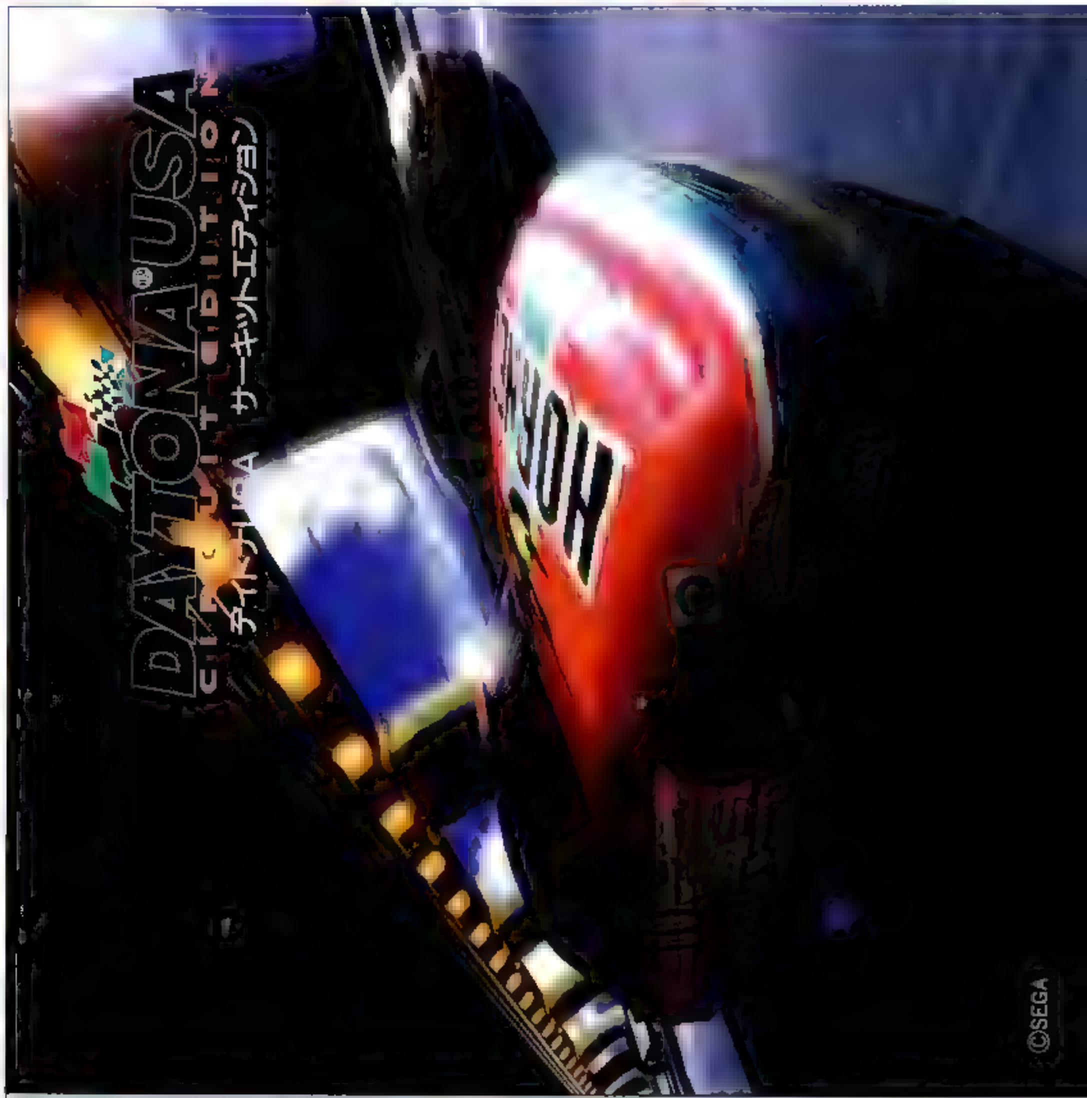
| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中 '97年 [illegible]月24日 |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ |
| 価格（税別） | 5800円 |
| ジャンル | レース |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| 対応周辺機器等 | [illegible] |
| バックアップメモリー | [illegible] |
| コンティニュー等 | [illegible] |
| 現在の開発状況 | [illegible]% |

**『デイトナ』に欠かすことのできない基本テクニックと、新コース2つをポイント攻略。さらに、すべてのウルテクを合わせて一挙掲載だ。**

## Point Guidance

業務用から完全移植された前作『デイトナUSA』のリミックス版。ポリゴン描画速度が2イント（30分の1秒）にアップし、画面も大幅にリニューアルされた。また新コースが2つ追加され、選択できる車も8台となったほか、モードの種類も増加。2P同時対戦では、3つのモードを使用し、より緊張感あふれるレースが可能となった。

○XBANDの通信対戦にも対応しているぞ



『サーキットエディション』にある、すべてのウルテクコマンドを紹介するぞ。なかには前作にもあったウルテクなども入っているのだ。背景が変わるモードのコマンドは、どれも簡単なので、どんどん試してみよう。

GENTLEMEN
START
YOUR ENGINES

| 名称 | 内容 | コマンド |
|---|---|---|
| UMA | 性能はホーネットに似ているが、若干加速とグリップ力がよい。芝生の上もOK。 | デイトナカーを出現させてから、モードセレクトでX、Z、Lを押しながらセレクトする。 |
| UMA2 | グリップ・加速・最高速すべてが最高。壁接触の減速もほとんどない。 | デイトナカーを出現させてから、モードセレクトでY、Z、L、Rを押しながらセレクトする。 |
| ミラーモード | コースが逆になる。 | コースセレクトでX、Y、Zを押しながらセレクトする。 |
| デイトナカー | グリップ・加速・最高速がすべて最高の車。 | モードセレクトでX、Y、Z、Rを押しながらセレクトする。 |
| スロットマシーン（初級） | 初級コースのスロットマシーンが止められる。 | Xボタンで止める（7がそろって7秒、BARがそろって5秒加算）。 |
| ジェフリー像逆立ち（上級） | 上級コースのジェフリー像が回転する。 | 逆走してXボタンで像が回転。 |
| 開発者ゴースト | 開発者と走れる。 | タイムアタックの周回数セレクトのところで、カーソルを規定周回数に合わせてX、Y、Zを押しながら、Cを押して選択。 |
| | レコード画面でゴーストが見られる。 | レコード画面内のタイムアタックにカーソルを合わせて、スタートボタンを押しながらCを押すと、開発チームゴーストが出現。 |
| 敵車なし（通信時） | 通信対戦時に敵車なしでプレイできる。 | コースセレクトでL、Xを押しながらセレクトする。 |
| 朝モード | 背景が朝焼けになり、夏の早朝のようになる。 | GENTLEMEN…の画面でX、Zボタン押しっぱなし。 |
| 夕焼けモード | 背景が夕焼けとなり、全体的にオレンジ色になる。 | GENTLEMEN…の画面でXボタン押しっぱなし。 |
| 夜モード | 背景が夜になり、全体的に暗くなる。 | GENTLEMEN…の画面でYボタン押しっぱなし。 |
| ナイターモード | 夜モードより道路、車が明るく、オレンジの照明で照らされた感じになる。 | GENTLEMEN…の画面でX、Yボタン押しっぱなし。 |
| 夏モード | 全体的に白っぽくなる。 | GENTLEMEN…の画面でZボタン押しっぱなし。 |
| ホバークラフト | 車がホバークラフトのような挙動になる。 | GENTLEMEN…の画面で左上、Rボタン押しっぱなし。 |

# VALUABLE CD JACKET

DAYTONA USA
CIRCUIT EDITION

テイトナUSA
サーキットエディション

## [illegible]

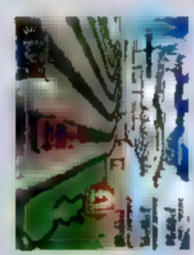
アーケードモードで1位を取るために、またはタイムアタックで記録を伸ばすために覚えておきたい基本テクニックを紹介。これを参考にプレイしてほしい。

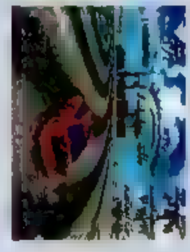
### インベタ

インベタとは、つねにインコースをキープして走行すること。細かいハンドル操作が必要で、コースマップを頭に入れておかなければならない。ライン取りは、何度も走行して覚えるしかないぞ。インベタをするだけでも、タイムはコンマ何秒か縮む。競っているレースには欠かすことができないテクニックだ

### ロケットスタート

簡単だが、確実に上位にくい込むことができるテクニックの1つがロケットスタート。やり方は、スタート秒読みの最中に、ブレーキを踏みつつ、エンジンの回転数を5000~7000回転にキープ。その後、スタートと同時にブレーキを放してアクセルを踏み込めばOK。成功すれば、130km/h前後のスピードで走りだせるぞ。





### ドリフト

ドリフト走行は、ヘアピンであれば2速までシフトダウンして減速。アクセルを踏みつつブレーキングしてハンドルを切る。このとき車体が滑りだすので、アウトからインに滑るように走行しよう。どのくらいのスピードからドリフトできるかを把握することが、ドリフトのタイミングを覚えるコツだ。

## [illegible]

### TIME LAGモード

前を走るプレイヤーがチェックポイントを通過すると、そこからカウントダウンが始まり、その時間内に後ろを走るプレイヤーが、チェックポイントを通過できなければ、勝負が決まる。

### DELAY TIMEモード

レース前に設定した時間だけ、どちらかのプレイヤーのスタートを遅らせることができる。このハンデは初級では1~10秒、他のコースでは1~15秒の間で任意に設定することができる。

### SLOWER CAR BOOSTモード

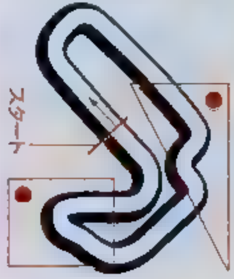
このモードは、その名のとおり、対戦中に後ろを走るマシンのスピードが上がるようになる。これは後ろを走るプレイヤーへの救済処置なので、前にでれば従来のマシンの性能に戻るぞ。

## [illegible]

「サーキットエディション」になって新たに追加された2つのコース、「ナショナルパークスピードウェイ」と「デザートシティ」をワンポイント攻略していくぞ。タイム短縮に役立ててほしい。

### National Park Speedway（ナショナルパークスピードウェイ）

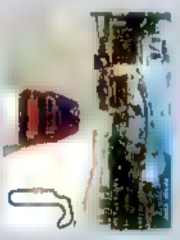
「ナショナルパークスピードウェイ」の難易度は初級と中級の間。ほとんどアクセル全開で走行することが可能だ。難関となるのは、最初にして最後のヘアピンカーブ。このコーナーをいかにミスなく抜けることができるかが一番の課題となる。



全長2975M　(6周)
目標ラップタイム　34"00
目標トータルタイム 3'30"00

#### ①クランク~S字コーナー

クランク手前では、右側の芝生に乗る感じで走行。壁が切れたところで、少しハンドルを切って抜ける。そのまま右側に寄りS字に備える。

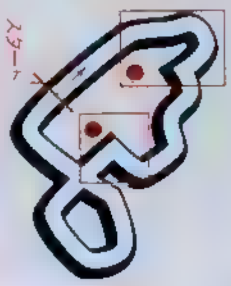


#### ②ヘアピンカーブ

コーナー手前の短い直線で2速までおとして十分に減速。そして'80km/h~220km/h'でドリフトを開始。半分程度滑らせた後、カウンターを当てて脱出。

### DESERT CITY（デザートシティ）

「デザートシティ」は距離こそ短いものの、つねにドリフト走行が必要とされるタイトなコーナーが連続してある。さらに、道幅が狭く両サイドが壁やタートに囲まれているので、多大な集中力が要求される、非常に難しいコースだ。



全長3444M　(4周)
目標ラップタイム　45"90
目標トータルタイム 3'10"00

#### ①第1コーナー

コーナーにさしかかったら、3速におとす。ドリフト走行でコーナーに進入し、正面の壁が見えたら、イン側に滑りながらカウンターを当てるようにする。

#### ②直角カーブ

コーナー手前ではギリギリまで右側に寄る。そして2速までおとして内側の角に突っ込むつもりでドリフトすれば、車が壁をすり抜ける感じで通過するぞ。

## [illegible]

### HORNET ホーネット

グリップ…★★★
加速………★★★
最高速度…★★

### GALLOP ギャロップ

グリップ…★★★
加速………★★★
最高速度…★★

### MAX マックス

グリップ…★★★★★
加速……… ★★★★★
最高速度…★

### PHOENIX フェニックス

グリップ…★
加速………★★★★★
最高速度…★★★★★

### ORIOLE オリオール

グリップ…★★
加速………★★★★
最高速度…★★★★

### MAGIC マジック

グリップ…★★★
加速………★★
最高速度…★★★

### WOLF ウルフ

グリップ…★★★★
加速………★★★★★
最高速度…★

### BALANCE バランス

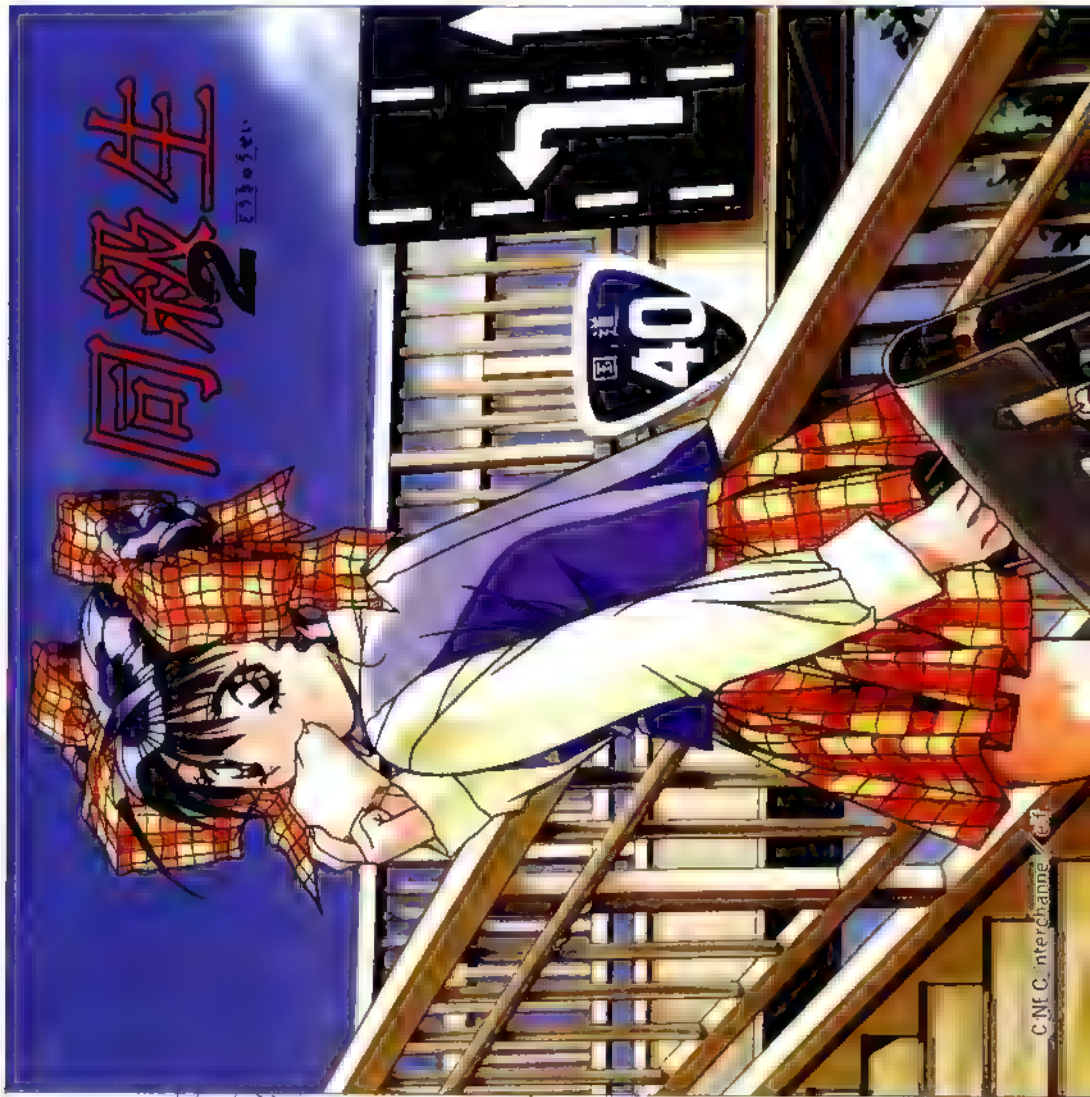
グリップ…★★★★★
加速………★
最高速度…★★★★

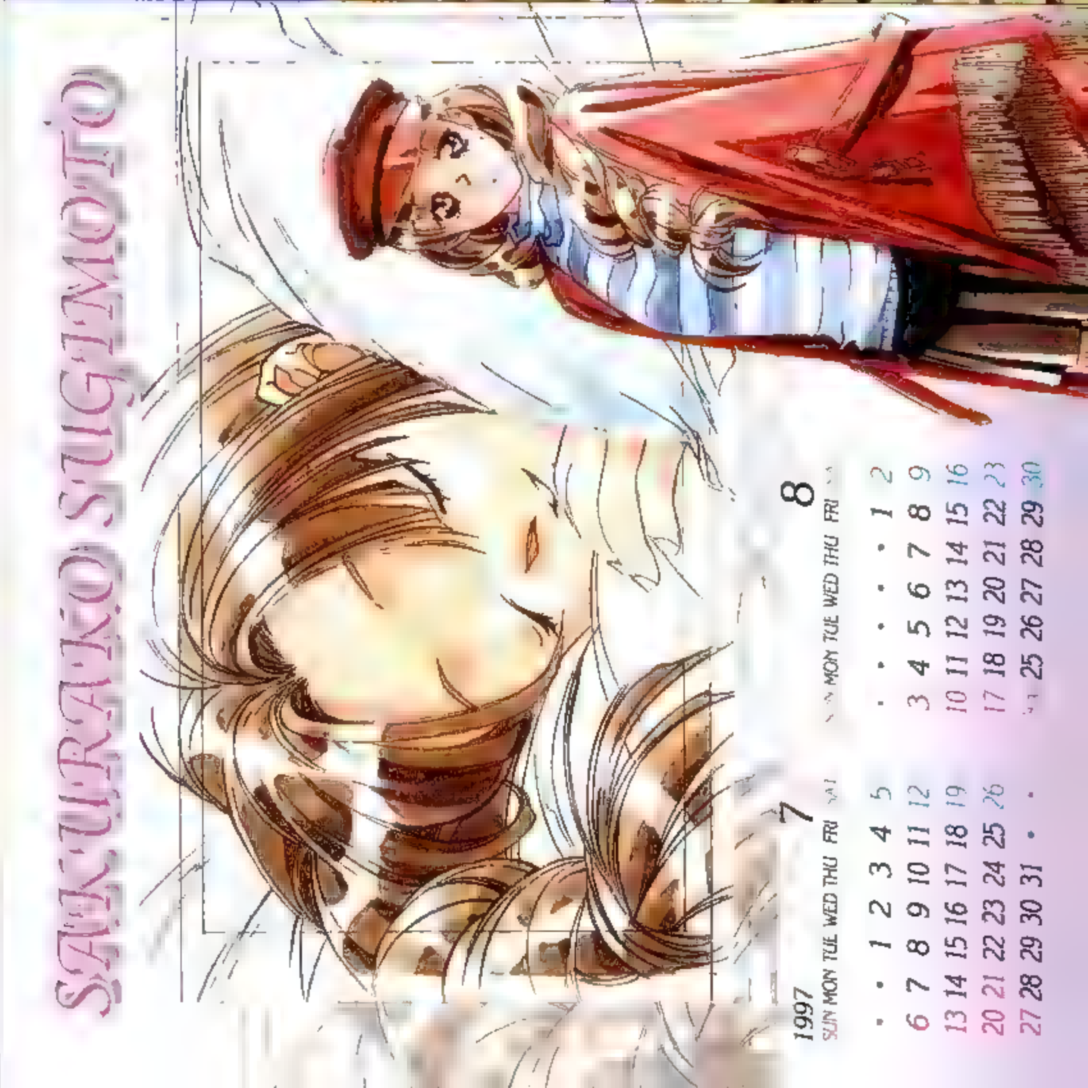
# 同級生2

どうきゅうせい

| | |
|---|---|
| 発売日 | 未定 |
| 発売元 | NECインターチャネル |
| 開発元 | NECインターチャネル |
| 価格、税別 | 未定 |
| ジャンル | アドベンチャー |
| 対象年齢 | 18歳以上推奨 |
| CD枚数 | 2枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | シャトルマウス |
| バックアップメモリー | [illegible] |
| コンティニュー等 | なし |
| 現在の開発状況 | [illegible] |

**オリジナルシーンが追加されるサターン版『同級生2』。今回は竹井正樹氏によるオリジナルシーンの原画を、カレンダー仕様にしてみました♡**


同級生2
どうきゅうせい
国道
40
©NEC Interchannel


SAKURAKO SUGIMOTO
1997
7
SUN MON TUE WED THU FRI SAT
• • 1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 • •
8
SUN MON TUE WED THU FRI SAT
• • • • • 1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30

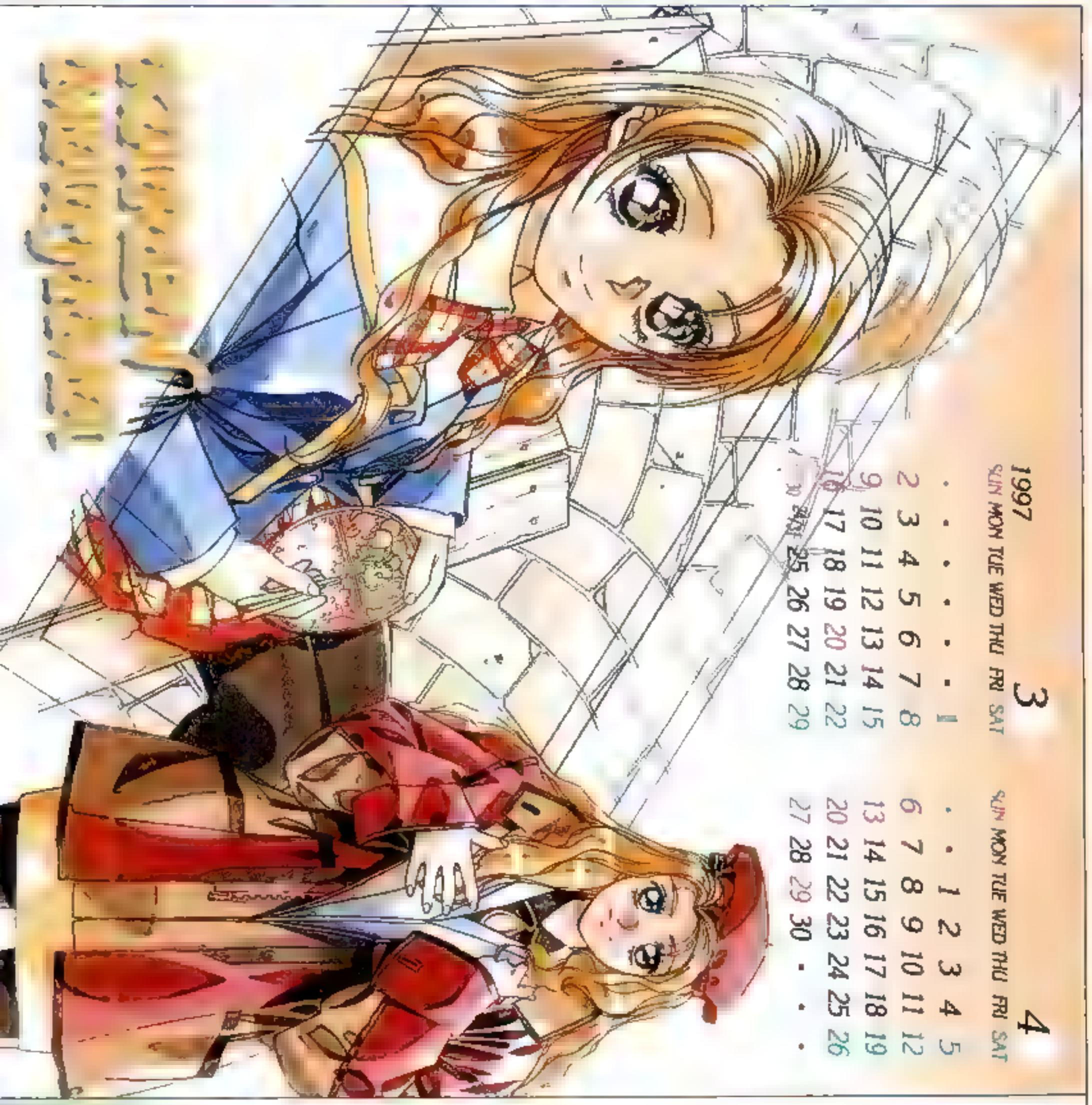
## Point Guidance

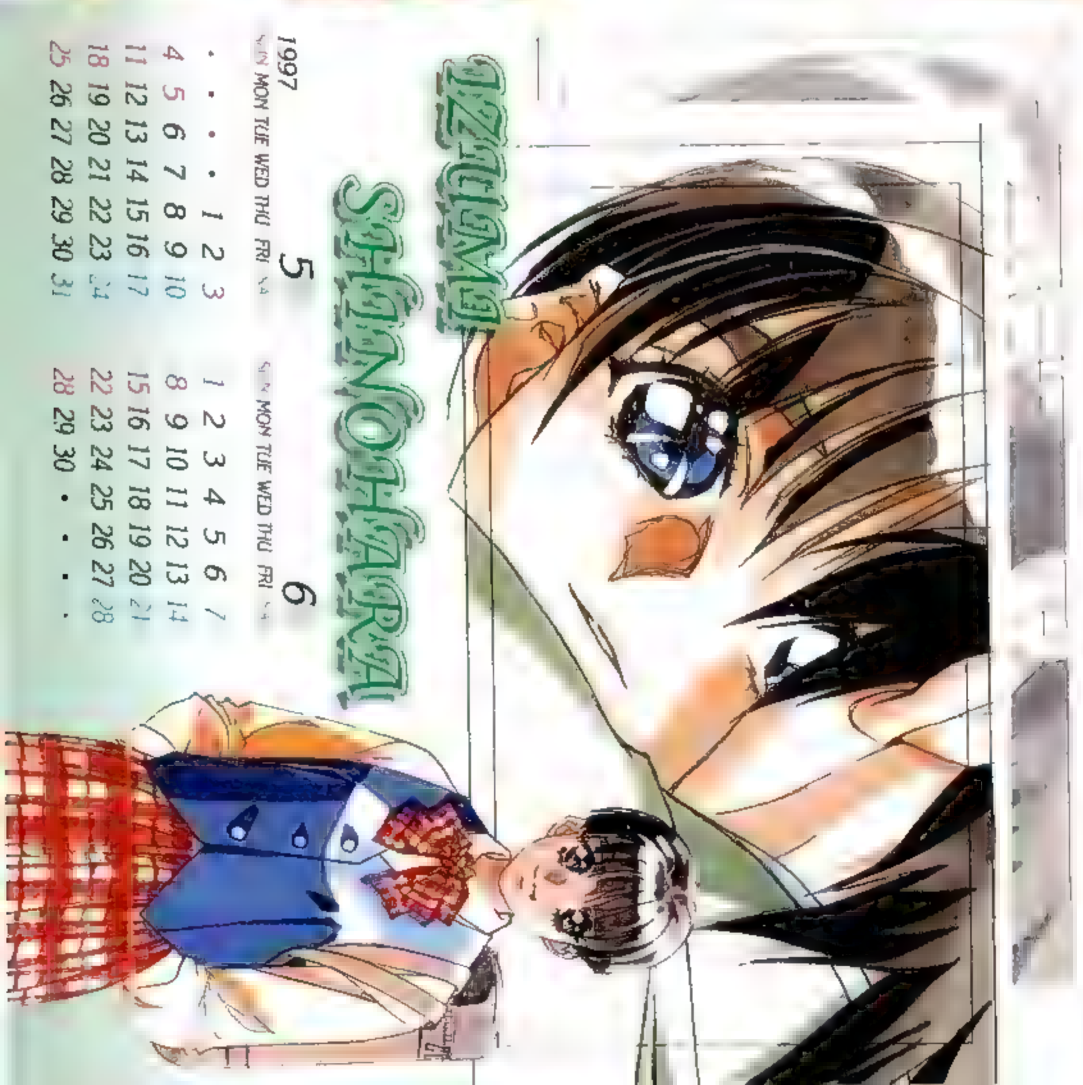
### [illegible]

先練されたシナリオと竹井正樹氏の描く魅力的なキャラクタで、パソコンソフトとしては驚異的なヒットとなった恋愛アドベンチャーの移植作。パソコン版で番外編として通信発売されている「卒業生」も同時収録される。

プレイヤーは主人公「竜之介」となり、高校生活最後の冬休みという限られた期間内に、15人のヒロインたちとさまざまな恋愛を繰り広げていくのだ。

# VALUABLE CD JACKET


1997
3
SUN MON TUE WED THU FRI SAT
4
SUN MON TUE WED THU FRI SAT


IZUMI SHINOHARA
1997
5
SUN MON TUE WED THU FRI SAT
6
SUN MON TUE WED THU FRI SAT

# 同級生2

どうきゅうせい

## サターン版の特徴は？

サターン版『同級生2』はパソコン版に比べて、特に演出面が大幅に強化されている。主な特徴について詳しく紹介しよう。

### [illegible]

オープニングには、オリジナルアニメーションが挿入される。制作を手掛けるのはOVA版『同級生』シリーズのスタッフ。ハイクオリティな映像が期待できそう。

### [illegible]

パソコン版をクリアしたユーザーのみに通信販売されている『卒業生』を収録。他機種版にはない、サターン版だけの特典だ。プレイヤーはもう1人の主人公「三四郎」となって、別のシナリオを体験できるぞ。もちろん『同級生2』のキャラも登場！

### [illegible]

パソコン版のシーンに加えて、新たにオリジナルのシーンを大幅追加。グラフィックは、もちろん高解像度モードを使用。

### [illegible]

アフレコに200時間以上を費やし、ほぼ全てのセリフを音声化している。気になるキャスティングは次のように決まったぞ。

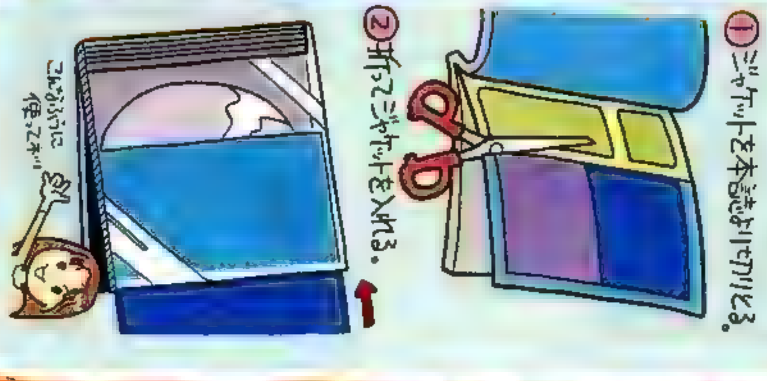
## CASTING

鳴沢 唯…松下 美由紀
鳴沢 美佐子……田中 敦子
永島 久美子……かない みか
永島 佐和子……滝沢 久美子
杉本 桜子……深雪 さなえ
水野 友美…矢島 晶子
篠原 いずみ…折笠 愛
舞島 可憐…高田 由美
都築 こずえ……吉田 古奈美
片桐 美鈴……勝生 真沙子
南川 洋子…中村 尚子
加藤 みのり……浅田 葉子
野々村 美里…水沢 潤
安田 愛美…山田 美穂
田中 美沙…こおろぎさとみ
ひかり………石井 直子
川尻 あきら……石井 康嗣
西園寺 有友…緑川 光
天道 新幹線……藤原 啓治
長岡 芳樹…千葉 一伸
郡り野 ポン子……山崎 和佳奈
竜之介の父……難波 圭一
竜二……………細井 治
カエルおやぢ…西村 知道
桑原…………岡 和夫
榊原 みゆき……未決定

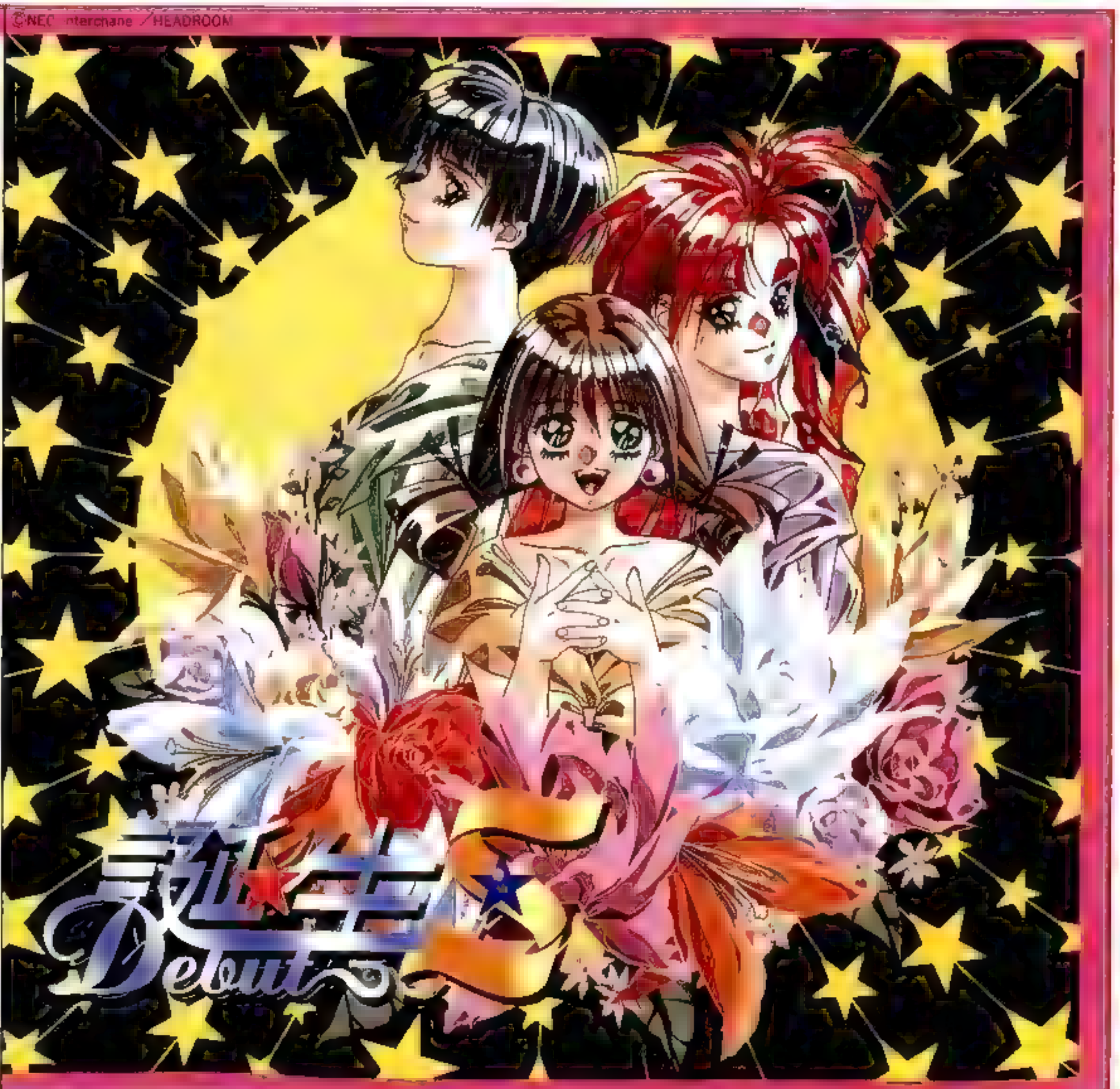
| | |
|---|---|
| 発売日 | 6月24日 |
| 発売元 | NECインターチャネル |
| 開発元 | NECインターチャネル |
| 価格（税別） | 6800円 |
| ジャンル | シミュレーション |
| 対象年齢 | 8歳以上推奨 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリー | 33・プレイデータ |
| コンティニュー等 | なし |
| 現在の開発状況 | 30% |

**3人の美少女をトップアイドルに育てるシミュレーション。サターン版だけのオリジナル要素が盛りだくさんで、パワーアップして移植されている。**

### このジャケットの使い方


①ジャケットを本誌より切りとる。
②折ってジャケットを入れる。
こんなふうに使ってネ!!

数あるサターン版オリジナル要素の中から、新たに追加されたアイドルたちの新曲10曲の歌詞をCDジャケットに掲載。お気に入りのアイドルの歌詞を覚えて、ゲーム中に一緒に歌おう。



©NEC Interchannel／HEADROOM

## サターン版で追加された10曲の歌詞全集

アイドルという職業には欠かすことができない持ち歌が、サターン版ではライバルも含め全員に1曲ずつ追加された。下の3曲は主人公3人のそれぞれの新曲の歌詞である。

その新曲10曲のうち、3人組のそれぞれの曲はアイドル新人賞を取ったとき、ライバルの曲はアイドル大賞を取ったときに聴ける。3人組の場合はある条件で1人が選出される。

### 伊東　亜紀
（声・富永　みーな）

「新しい風に吹かれて」

作詞　大塚　千恵子
曲　編曲　坂本　志崇

名前も忘れてしまうほど
目立たなかったあの子なのに
偶然に交わした言葉の
何故かやけに気になるの
遠くからいつも見守ってくれたことさえ
知らなかったのよ　そう近くにいたの
新しい風に吹かれて
今、目の前起こることが不思議なだけよ
見せかけの　ことばかり気にしている
他の子よりほら　ステキ

どうして　まるで違う私
好きになったか教えてよ
教室で占った未来
少しだけど気になってた
みつめてきたこと　照れすぎるけれども
でも大事なもの　何か知っているから
新しい風に吹かれて
陽の光が笑顔さかし　照らす
ときめきが届いたら
ねえ気づいてよ
あの子誰よりも　キュート

遠くからいつも見守ってくれたことさえ
知らなかったのよ　そう近くにいたの
新しい風に吹かれて
今、目の前起こることが不思議なだけよ
くだらない話さえ聞いてくれるの
忘れられないよ　大切にしたい
他の子よりほら　ステキ

### 藤村　さおり
（声・笠原　弘子）

「セレスト
星空を見上げて」

作詞　大森　美智代
曲　編曲　佐藤　剛

Fu～
涙　こぼれないよう
空を　そっと見上げる
心の中　青く光る　星なの
弱さも　強さになる
勇気は　笑顔になる
夢の居場所は　こんな近くにある
見つめてる
私を見守る星は
いつの日にでも　空の彼方に
見上げれば　私を探してくれる
大きな　星空　HA～　FU～

夢を　なくさないよう
夜空　深く見上げた
胸のイタミ　いやすために　いつでも
言葉は　愛にかわり
涙は　感謝のイミ
夢を　支えた瞳　見守る星
ゆっくりと
私を抱きしめるのは
いつの日にでも　空の彼方を
見つめれば　光を放つ星空
やさしく　つつみこむ
シャラララ～
見上げれば　私を探してくれる
大きな　星空
勇気を笑顔にかえて
星空のもと　誓うの

### 田中　久美
（声・かない　みか）

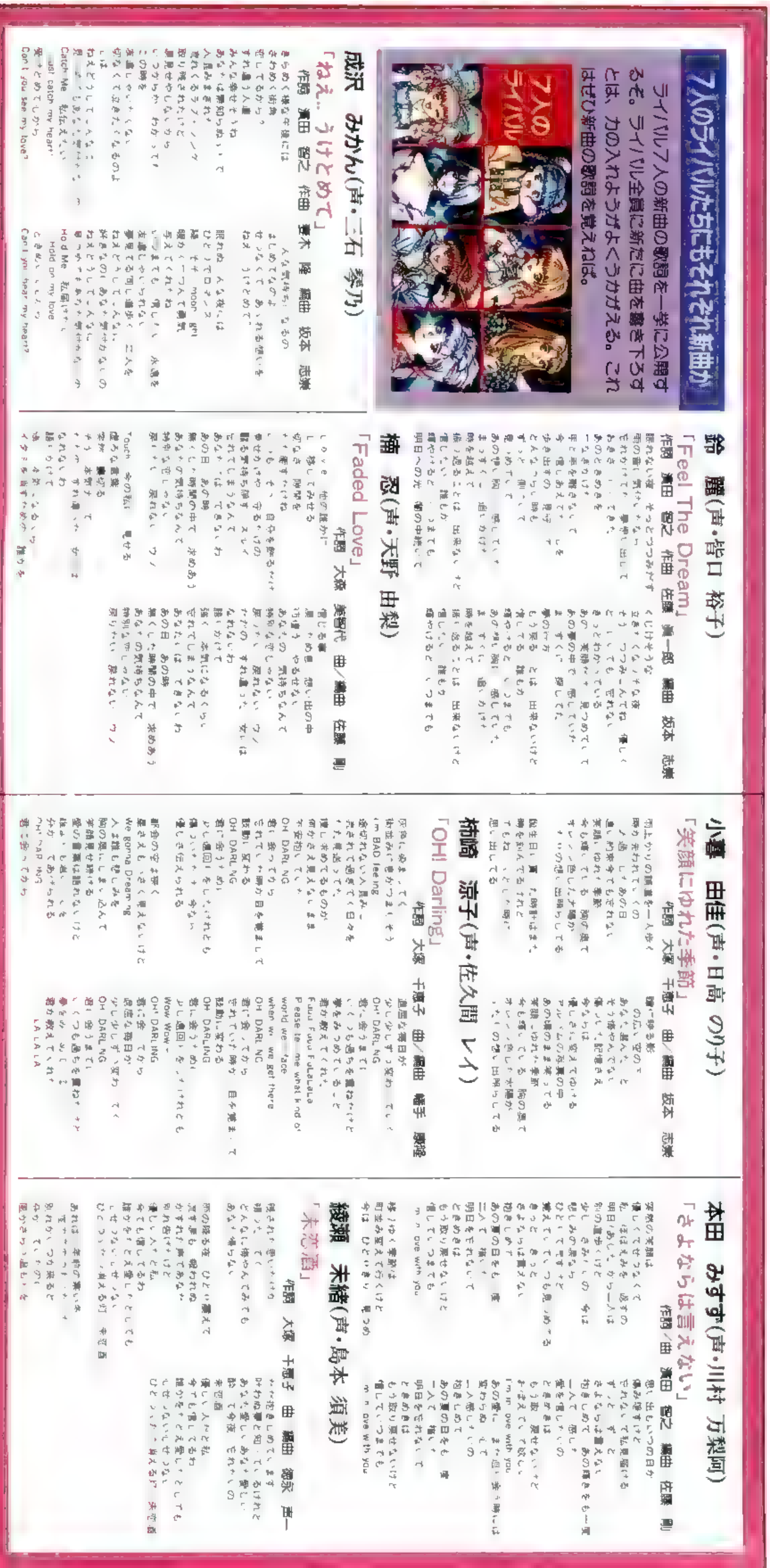
「ずーとこの思い
消さないて」

作詞　大塚　千恵子
曲　編曲　坂本　志崇

ずっと　この想い消さないで
今　新しい季節が動き始めてる
忘れてた　このせつなさに
胸の奥がなぜか　痛くなるけれど
会うたびに　好きになっていく
あなたのためだけに優しさ向けたい
陽を浴びた　コスモス揺れている
二度と来ない　今日を
後悔はしたくないから
ずっと　この思い消さないで
今　新しい季節が動き始めてる
そっと　この思い伝えたい
高鳴る思いと不安　抱き続けても
I can not live without you

別れ際　うつむく私に
また明日会えると　あなたは云うけれど
過ぎていく　時が遅すぎる
一秒でも長く　側にいたいのよ
暖かい視線が　輝いて
届けた　すべては
両手　かかえきれないの
ずっと　この思い消さないで
今　新しい季節が動き始めてる
もっと　あなたを知りたいから
今より近い所で囁いてほしい
ずっと　この思い消さないで
重ねる言葉も夢も　あなたとならば
Let me love you forever

# VALUABLE CD JACKET



## 7人のライバルたちにもそれぞれ新曲が

ライバル7人の新曲の歌詞を一挙に公開するぞ。ライバル全員に新たに曲を書き下ろすとは、力の入れようがよくうかがえる。これはぜひ新曲の歌詞を覚えねば。

**成沢 みかん(声・三石 琴乃)**
「ねえ、うけとめて」
作詞 濱田 智之 作曲 藤木 隆 編曲 坂本 志嶽

**鈴 麗(声・皆口 裕子)**
「Feel The Dream」
作詞 濱田 智之 作曲 佐藤 寛一郎 編曲 坂本 志嶽

**楠 忍(声・天野 由梨)**
「Faded Love」
作詞 大森 美智代 曲/編曲 佐藤 剛

**小暮 由佳(声・日高 のり子)**
「笑顔にゆれた季節」
作詞 大塚 千恵子 曲/編曲 坂本 志嶽

**柿崎 涼子(声・佐久間 レイ)**
「OH! Darling」
作詞 大塚 千恵子 曲/編曲 幡手 康隆

**本田 みすず(声・川村 万梨阿)**
「さよならは言えない」
作詞/曲 濱田 智之 編曲 佐藤 剛

**綾瀬 未緒(声・島本 須美)**
「未沈着」
作詞 大塚 千恵子 曲 編曲 郷永 声一

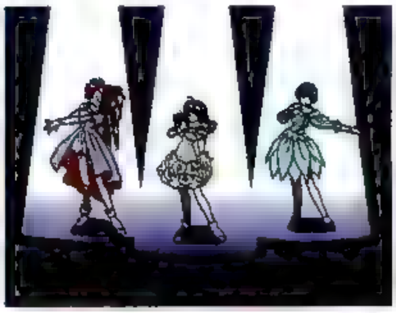
誕生S ~Debut~

## アイドルたちの歌を聞こう

アイドルたちの歌声を聴くことができる場面というのは、けっこう限られている。CDジャケットで歌詞を掲載しているサターン版追加曲で、3人組の曲はアイドル新人賞で、ライバルの曲はアイドル大賞で聴けるぞ。他機種版でも聴けたその他の曲は下で紹介する場面で聴ける。

### オープニング

オープニングで流れている曲は3人組が一緒に歌う「ヴィーナスの誕生」という曲。オープニングで流れていることから、3人組のデビュー曲と考えてもいいのでは。元気な感じの曲である。



○サターン版オリジナルのアニメに乗って曲が流れる

### アイドル新人賞・大賞

新曲以外のそれぞれの持ち歌（デビュー曲？）は、3人組の場合はアイドル大賞を取ったとき、ライバルの曲はアイドル新人賞を取ったキャラの曲を聴くことができるぞ。

○ここまできてライバルの歌を聴くのはイヤだよなあ

### エンディング

グッドエンディングを迎えることができると、「トライアングル・マジック」という3人が一緒に歌う曲を聴くことができる。これを聴くことができた人は必ず感動にひたることになるだろう。

# ラングリッサーIII

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中（96年10月18日） |
| 発売元 | 日本コンピュータシステム（メサイヤ） |
| 開発元 | 日本コンピュータシステム（メサイヤ） |
| 価格（税別） | 6,800円 |
| ジャンル | シミュレーションRPG |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリー | [illegible]・プレイデータ |
| コンティニュー等 | なし |
| 現在の開発状況 | 100% |

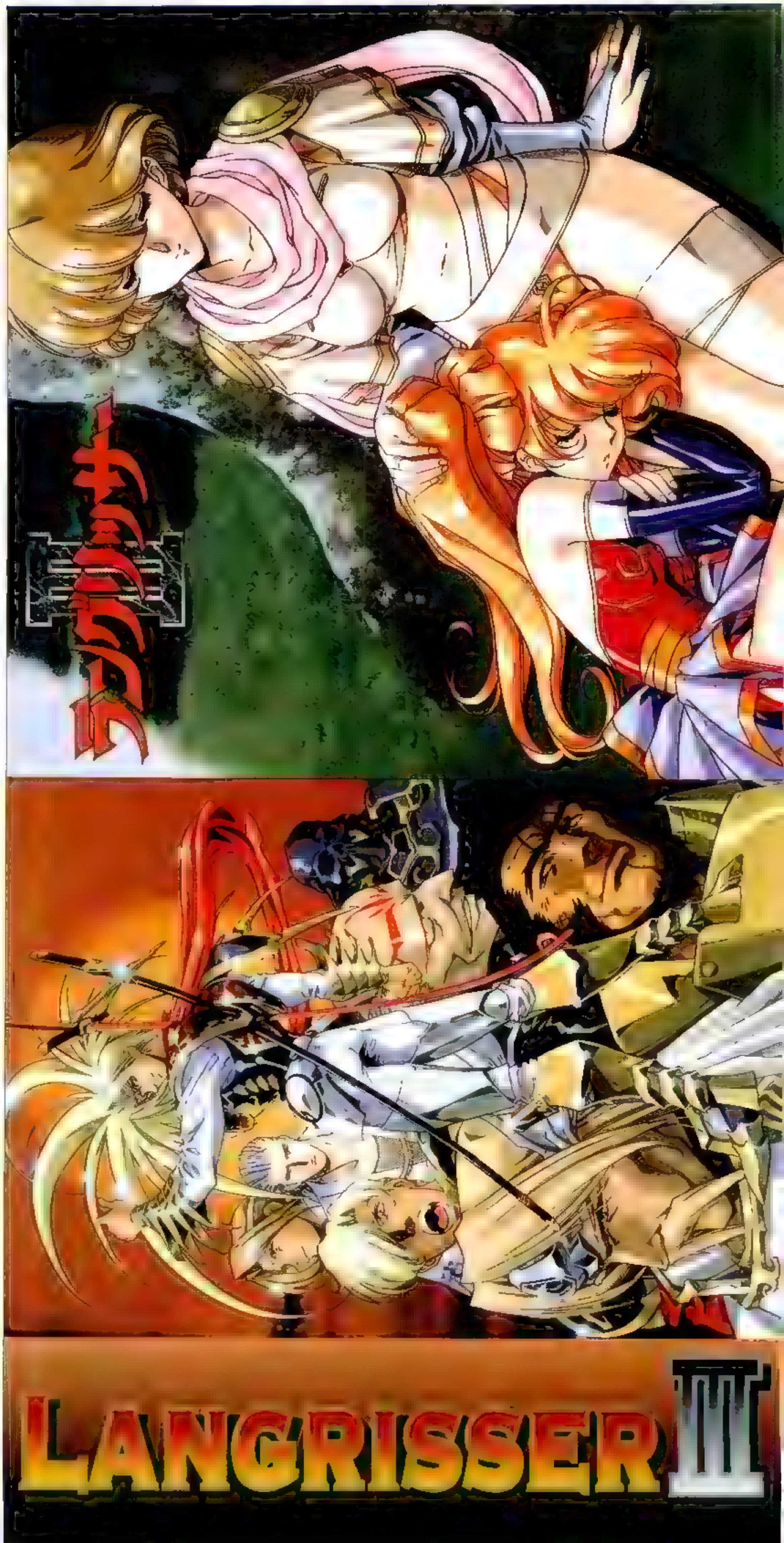
**主人公の基本能力は、ゲームスタート時に出題される設問へどう答えるかで決まる。最高のキャラを作るべく、設問の内容を一挙公開してみたぞ。**

## Point Guidance

### [illegible]

メガドライブ、PCエンジン、PC−FX、SFCで、合計5作品発売されたシミュレーションRPGの最新作。前作までとの大きな違いは、戦闘システム。各部隊ごとに指揮官と傭兵を割り振って戦闘に突入するのは同じだが、本作からは、従来まであったターン制を廃止。その代わり戦闘時には、あらかじめ部隊の進行ルートを設定しておき、同時に移動・戦闘を処理する方式が採用されている。さらに戦闘シーンには3D視点が採用され、戦場を駆け巡るかのごとくダイナミックな視点で戦闘の模様が中継されるようになった。

○収録されているシナリオは30以上



# ラングリッサーIII

## ウルテク編

### ～シナリオセレクト～

シナリオを[illegible]つ以上クリアしてセーブ。作戦準備時や出撃中にロードを選択し、ファイルセレクト画面でシナリオデータにカーソルを合わせて、右、X、左、Y、Aの順にボタンを押す。このとき効果音が鳴ると入力成功。方向ボタンでシナリオを選択、カーソルを動かしてCボタンを押すと、カーソルを合わせていたデータのレベルのままで、選択したシナリオからゲームを開始できる。なお、これを行うと通常どおりゲームが進行しなくなることもあるので注意！

### ～MPが減らない？～

作戦準備中にオーブ系アイテムを装備。魔法か召喚を使い、装備前の最大MPの半分未満までMPを減らす。その後、装備アイテムをはずして、MPの現在値が99であればOKだ。いくら魔法を使ってもMPが減らなくなる。なお、エンジェルリングを使っても、このウルテクは使えるが、その場合はMPを9以下まで減らすこと。

### ～声優おまけメッセージ～

まずはゲームをクリアさせる。クリア後、スタッフロールが流れた後で出る「The end」のグラフィックが「To be continue～」と表示されたら、そのまま3分間待つ。すると声優のおまけメッセージを聞くことができる。

### ～オート配置～

マップ配置画面のときにコマンドを選択し、さらに指揮官を選ぶ。このときにX、Y、Zを同時に押そう。そうすれば、すべての指揮官が自動的に配置される。面倒な手間が省けて便利だぞ。

### ～サウンドテスト～

タイトル画面でZ、A、Y、左、X、右、Cの順にボタンを押す。そうすると、ゲーム中のBGMや効果音を聴くことができるサウンドテストを楽しめるようになる。

### ～ムービー4分割～

2P側にパッドを接続してゲーム開始。メサイヤのロゴが表示された後、ロゴが消える瞬間に2P側パッドのスタートボタンを高速連打する。成功したらオープニングムービーが1/4サイズで流れる。

## [illegible]キャラクタメイキング用設問一覧表

ここには、キャラクタメイキング時に出る全ての設問メッセージと、選択した回答により生じる結果を記している。これさえあれば、最強の能力を持つ主人公を誕生させるのも夢ではないぞ！

**①**「[illegible]」
- 「[illegible]力」●レベル[illegible]で覚える傭兵 歩兵(→②Aへ)
- 「機動力」●レベル[illegible]で覚える傭兵 飛兵(→②Bへ)
- 「防御力」●レベル[illegible]で覚える傭兵 騎馬(→②Cへ)

**②**「[illegible]なるため必要なものは？」
- A
  - 「勇気」●レベル[illegible]で覚える傭兵 騎馬(→③Aへ)
  - 「[illegible]」●レベル10で覚える傭兵・飛兵 カリスマ+3(→③Bへ)
  - 「不屈の精神」●レベル10で覚える傭兵・槍兵(→③Dへ)
- B
  - 「優しさ」●レベル10で覚える傭兵・歩兵 カリスマ+2 アライメント+5(→③Bへ)
  - 「勇気」●レベル10で覚える傭兵 騎馬(→③Cへ)
  - 「不屈の精神」●レベル10で覚える傭兵 槍兵(→③Eへ)
- C
  - 「[illegible]」●レベル10で覚える傭兵・歩兵 カリスマ+2 アライメント+5、[illegible] A
  - 「勇気」●レベル10で覚える傭兵 騎馬 [illegible] Cへ
  - 「不屈の精神」●レベル10で覚える傭兵 槍兵 [illegible]

**③**「次のうちで、あなたの好きなものは？」
- A
  - 「[illegible]」●レベル[illegible]で覚える傭兵 飛兵
  - 「[illegible]」●レベル[illegible]で覚える傭兵 水兵
  - 「[illegible]」●レベル[illegible]で覚える傭兵 槍兵
- B
  - 「[illegible]」●レベル[illegible]で覚える傭兵 水兵
  - 「[illegible]」●レベル[illegible]で覚える傭兵 槍兵
  - 「[illegible]」●レベル[illegible]で覚える傭兵 騎馬
- C
  - 「[illegible]」●レベル[illegible]で覚える傭兵 歩兵
  - 「[illegible]」●レベル[illegible]で覚える傭兵 槍兵
  - 「[illegible]」●レベル[illegible]で覚える傭兵 水兵
- D
  - 「[illegible]」●レベル[illegible]で覚える傭兵 騎馬
  - 「[illegible]」●レベル30で覚える傭兵 水兵
  - 「[illegible]」●レベル[illegible]で覚える傭兵 騎馬
- E
  - 「[illegible]」●レベル[illegible]で覚える傭兵 歩兵
  - 「[illegible]」●レベル[illegible]で覚える傭兵 水兵
- F
  - 「さわやかなそよ風」●レベル30で覚える傭兵 飛兵
  - 「潮の香りのする潮風」●レベル30で覚える傭兵・歩兵
  - 「[illegible]」●レベル[illegible]で覚える傭兵・水兵

(→④へ)

**④**「神はどこにいると思う？」
- 「天上界」●レベル50で覚える傭兵 神官 アライメント+10 ソフィア友好+1(→⑤へ)
- 「神は存在しない」●レベル50で覚える傭兵 魔法歩兵 アライメント[illegible](→⑤へ)
- 「形ある物すべての中」●レベル[illegible]で覚える傭兵 [illegible](→⑤へ)

**⑤**「世界が破滅の危機に陥ったとき、我々を救うものは？」
- 「偉大なる神々」●魔法[illegible] 傭兵HP回復修正+[illegible] 知力+5 アライメント+10(→⑥へ)
- 「豊かな知識」●魔法[illegible] 知力+8(→⑥へ)
- 「[illegible]」●強さ+1 守り+[illegible] 体力+2(→⑥へ)

**⑥**「あなたが指揮する部隊に求めるものは？」
- 「豊かな兵力」●傭兵の最大数+1 傭兵HP回復修正+1(→⑦へ)
- 「高い士気」●攻撃力修正+2 傭兵HP回復修正+1(→⑦へ)
- 「完全な統制」●防御力修正+2 攻撃力修正+1(→⑦へ)

**⑦**「どのような能力に優れた部隊を理想としますか？」
- 「敵陣の能力より己の力が重要」●強さ+2 守り+1 体力+2(→⑧へ)
- 「鉄壁の守り」●守り+1 防御力修正+2(→⑧へ)
- 「敵を翻弄する攻撃」●[illegible] 攻撃力修正+[illegible](→⑧へ)

**⑧**「あなたが[illegible]」
- 「[illegible]」●アイテム [illegible]
- 「剣」●[illegible]+2(→⑨へ)
- 「[illegible]」●知力+4(→⑨へ)

**⑨**「[illegible]」
- 「[illegible]」●魔法 [illegible] 知力+2 [illegible]
- 「[illegible]」●強さ+2 守り+1(→⑩へ)
- 「[illegible]」●[illegible] 知力+2(→⑩へ)

**⑩**「物資の補給中、敵に奇襲を受けてしまいました～」
- 「撤退」●移動力修正+1 傭兵HP回復修正+1(→⑪へ)
- 「反撃」●攻撃力修正+1(→⑪へ)
- 「防御」●防御力修正+1(→⑪へ)

**⑪**「[illegible]」
- 「退却を命じる」●移動力修正+1 カリスマ-2 アイテム スピードブーツ(→⑫へ)
- 「援軍を呼び防御する」●魔法 プロテクション1 知力+2(→⑫へ)
- 「補給部隊を助けに行く」●[illegible] 知力+2 カリスマ+[illegible](→⑫へ)

**⑫**「強大な力を手にしたとき[illegible]」
- 「全てを支配するため」●アイテム アミュレット カリスマ+2(→⑬へ)
- 「[illegible]」●[illegible]+2(→⑬へ)
- 「正義を貫くため」●傭兵HP回復修正+2 アイテム [illegible] アライメント+2(→⑬へ)

**⑬**「あなたにとって愛とはなんですか」
- 「与え合うもの」●魔法 フォースヒール 知力+2 ティアリス友好+1 リファニー友好+1 ルナ友好+1 ソフィア友好+1
- 「受けるもの」●体力+3
- 「無限の力の源」●強さ+2 [illegible]

(→⑭へ)

**⑭**「あなたがこの世界に望むものは何ですか？」
- 「愛と希望と勇気」●強さ+1 ティアリス友好+1 ルナ友好+1 リファニー友好+1 ソフィア友好+1
- 「[illegible]」●[illegible] 傭兵の最大数+1
- 「[illegible]」●[illegible]

(→⑮へ)

**⑮**「[illegible]」
- ●[illegible]+1 知力+2
- ●[illegible] 知力+2
- ●[illegible] 体力+2

(→⑯へ)

**⑯**「[illegible]」
- 「[illegible]」●知力+[illegible] [illegible]+2
- 「優しく抱きしめる」●[illegible] 体力+2
- 「[illegible]」●炎耐性+1 冷耐性+1 地耐性+1 風耐性+1 聖耐性+1 雷耐性+1 [illegible]

(→⑰へ)

**⑰**「男とは[illegible]」
- 「全てをつつみこむ愛」●[illegible] 魔法[illegible]
- 「[illegible]」●傭兵の最大数+[illegible]
- 「[illegible]」●[illegible]

(→⑱へ)

**⑱**「戦いで[illegible]」
- 「[illegible]」●知力+4
- 「[illegible]」●守り+2 攻撃力修正+[illegible]
- 「[illegible]」●強さ+2 守り+2

(→⑲へ)

**⑲**「あなたが理想とする部隊は[illegible]」
- 「[illegible]」●攻撃力修正+3 防御力修正+2 傭兵のHP回復修正+[illegible] 傭兵の最大数-1
- 「[illegible]」●傭兵の最大数+[illegible] 知力+2
- 「[illegible]」●強さ+2 守り+2 体力+2 知力+2 炎耐性+1 冷耐性+1 地耐性+1 風耐性+1 聖耐性+1 雷耐性+1

(→⑳へ)

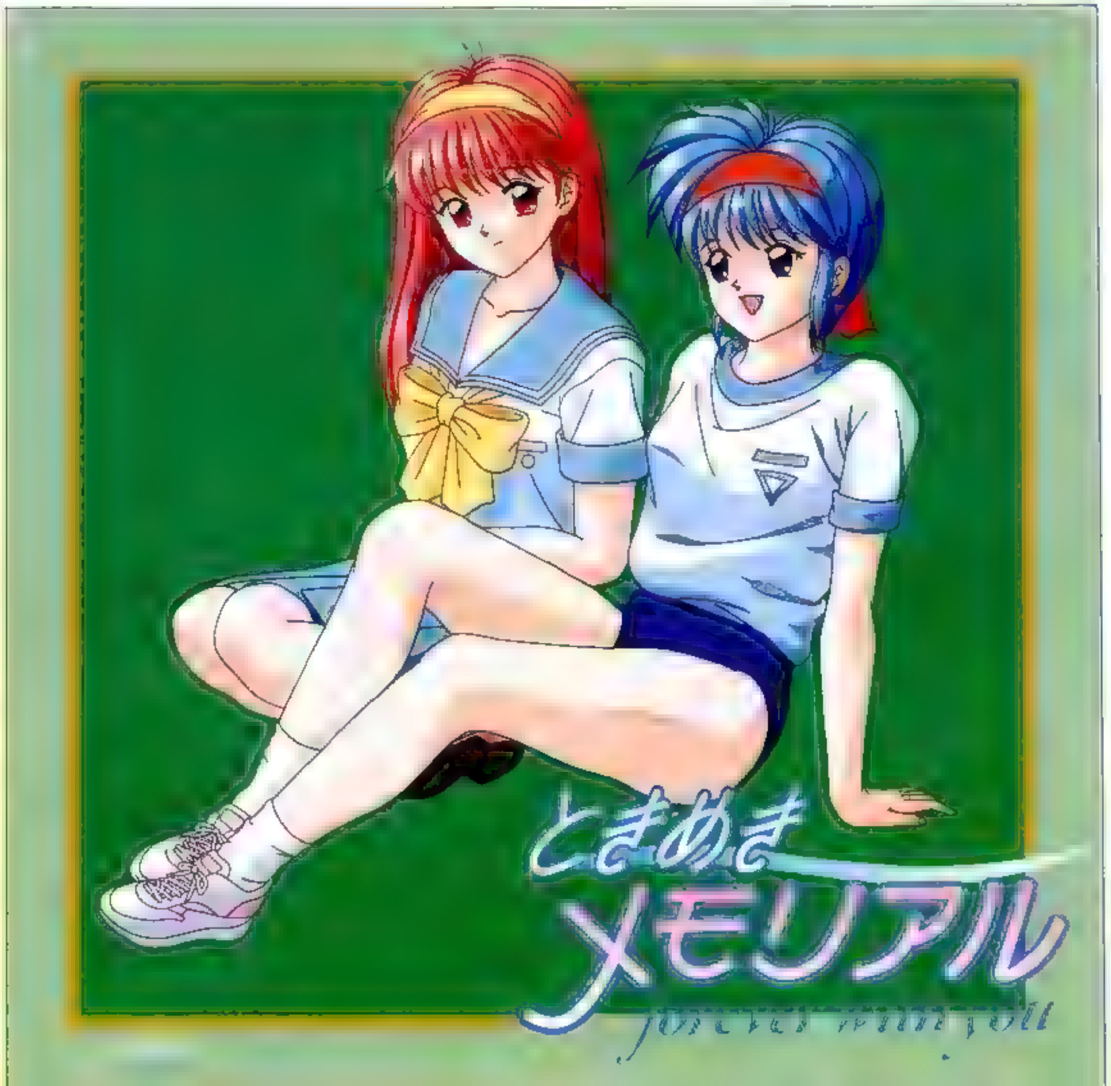
**⑳**「最後に[illegible]あなたは何のために戦うのですか？」
- 「[illegible]」●強さ+2 知力+2 カリスマ+2
- 「祖国を守るため」●知力+2 炎耐性+2 冷耐性+2 地耐性+2 風耐性+2 雷耐性+2 聖耐性+2
- 「[illegible]」●[illegible]

# VALUABLE CD JACKET

## ときめきメモリアル forever with you

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中 96年7月19日 |
| 発売元 | コナミ |
| 開発元 | コナミ |
| 価格（税別） | デラックス版[illegible]円 スペシャル版[illegible]円 |
| ジャンル | シミュレーション |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | シャトルマウス |
| バックアップメモリー | 42・プレイデータ |
| コンティニュー等 | なし |
| 現在の開発状況 | 100% |

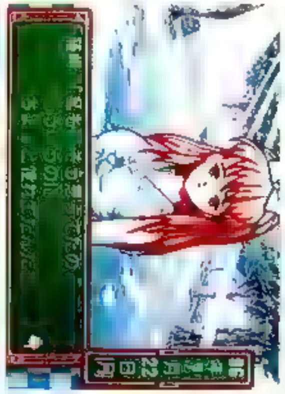
**「いくらプレイしても、意中の女の子が登場しないよ～」とお困りの方のために、女の子の出現データを紹介。簡単な攻略もついている保存版だぞ。**



## Point Guidance

プレイヤーは私立ときめき高校に入学した主人公となり、卒業までの高校生活をおくっていく。ゲームの目的は、個性あふれる11人の女の子たちと素敵な思い出を作っていくこと。卒業の日、意中の女の子に愛を告白されれば、見事ハッピーエンドとなるのだ。

○古い大きな樹の下で告白されると、その愛は永遠に続くという



○詩織の他にも、いろんなタイプの女の子が揃ってるのが「ときメモ」の魅力だよね

### 彼女を中心に世界は回る？

## 鏡 魅羅

**性格分析** 自分の美しさに見合う男が好き

鏡は性格だけでなく、出現条件もシビアな女の子で、必要な容姿のパラメータが高めに設定されている。容姿はおしゃれコマンドを実行すると大幅に上昇するので、平日にひたすらおしゃれコマンドを実行すれば、学校の廊下で会うことができる。なお、彼女は帰宅部でクラブには入っていない。

| 魅羅が喜ぶ誕生日プレゼント | |
|---|---|
| 1年目 | 金の髪飾り |
| 2年目 | 銀の指輪 |
| 3年目 | プラチナのクロス |

**出現条件**
●容姿のパラメータが100以上（詩織と優美以外に2人以上女の子が登場しているときは126以上）のとき、平日におしゃれコマンドを実行する。

**容姿は必須条件**

彼女をターゲットにする場合、1にも2にも容姿が必要。それ以外にも、芸術や雑学もある程度求められる。平日のおしゃれコマンドと休日の芸術学習を基本にしよう。平日に芸術学習をすると片桐が登場するので注意が必要。

### 動物大好き空想少女

## 美樹原愛

**性格分析** おとなしいが、ホラーには目がない？

美樹原も出現のしかたが特殊だ。主人公が学校行事や部活で活躍すると、女の子全員のときめき度が上がる。美樹原の場合、このときめき度が一定値を超えると、クリスマスパーティかバレンタインデーに出会えるのだ。クリスマスパーティに登場するかはランダムで決定。

| 愛が喜ぶ誕生日プレゼント | |
|---|---|
| 1年目 | 登場していない |
| 2年目 | 子猫のぬいぐるみ |
| 3年目 | うさぎの手ぶくろ |

**出現条件**
●主人公が体育祭や試験、部活の練習試合などで好成績を残し、美樹原のときめき度が一定以上になったとき、2年目以降のクリスマスパーティかバレンタインデーで出会う。

**何回デートできるか？**

美樹原ねらいに必要なパラメータは、それほど高くなくても大丈夫。むしろ登場時期の遅い彼女と何回デートできるかがカギ。傷つきやすい性格なので、多少のワガママや意見の食い違いなどは大目に見て、寛大な態度を。

### 流行もの大好きのミーハー娘

## 朝日奈夕子

**性格分析** とにかく新しいモノ好き

朝日奈は雑学パラメータが36、56、76になったとき、それぞれ主人公の前に現れるが、ここでは電話番号を知ることはできない。その後、雑学の数値が91以上になったときに、平日に遊びコマンドを実行すると晴れて好雄から紹介をうけることになるのだ。朝日奈も帰宅部なのでとにかく部活に入るのは時間の無駄。遊ぼう。

| 夕子が喜ぶ誕生日プレゼント | |
|---|---|
| 1年目 | ヨーグルトきのこ |
| 2年目 | スノーボード |
| 3年目 | 携帯テレビ電話 |

**出現条件**
●雑学のパラメータが91以上のとき、平日に遊びコマンドを実行する。

**流行に敏感になれ**

朝日奈がお目当てならば学問は必要ない。平日は遊びコマンドをフル活用させて雑学と容姿のパラメータを上げ、休日はデートと休養にあてよう。またファッションの話題など、流行に敏感なことをアピールすればバッチリ。

### 好雄の妹は主人公に夢中？

## 早乙女優美

**性格分析** 幼いが、子供扱いされるのを嫌う

優美は主人公が2年生になった4月4日に必ず登場する。どんなに女の子を絞ったとしても、詩織と優美だけは登場することになる。好雄の妹なので電話番号は知っている。だが誕生日プレゼントをあげるためには、好雄から情報を得て、誕生日が5月16日だと知る必要がでてくるのだ。優美の登場後、間がないので早めに聞いておく。

| 優美が喜ぶ誕生日プレゼント | |
|---|---|
| 1年目 | 登場していない |
| 2年目 | チチビンタリカ変身セット |
| 3年目 | 爆裂ピストン大全 |

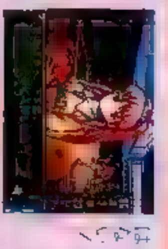
**出現条件**
●2年目の4月4日に必ず登場する。

**頼れるお兄ちゃんになれ**

優美のタイプは、ズバリ主人公。最初から主人公に対し好感を持っているので、すぐにときめき状態になる。それをいかにキープできるかが問題。スポーツができれば、ときめき度はより上昇する。優美と同じバスケ部に入ろう。

# ♥女の子の出現条件を完全紹介!♥

主人公のパラメータをうまく調整すれば、好きな時期にターゲットの女の子と知り合うことが可能だ。



○[illegible]

### 平日コマンドを実行!

女の子の出現パターンでもっとも多いのが、主人公のパラメータがある一定の基準を満たして、平日コマンドを実行したときなのだ。

### 同じクラブに入る

女の子の所属しているクラブは、詩織をのぞいて1～2種類に決まっている。同じ部に入れば、当然狙いを定めやすくなるので有利。

---

きらめき高校のアイドル

## 藤崎詩織

性格分析　男性に完璧さを求める

詩織は最初から知っているので、出現条件はない。なお、詩織が入部しているクラブは、誕生日で決まるので、右表を参考にして誕生日を決定しよう。

詩織の部活決定式　(誕生月+誕生日×3)÷11のあまりが…

| | | | |
|---|---|---|---|
| 0 | 文芸部 | 6 | 野球部 |
| 1 | 演劇部 | 7 | サッカー部 |
| 2 | 科学部 | 8 | テニス部 |
| 3 | 電脳部 | 9 | 水泳部 |
| 4 | 美術部 | 10 | バスケ部 |
| 5 | 吹奏楽部 | | |

| 詩織が喜ぶ誕生日プレゼント | |
|---|---|
| 1年目 | クラシックのCD |
| 2年目 | イヤリング |
| 3年目 | ヘヤーバンド |

**2年目までは基礎づくり**

詩織に注目されるには、ストレス以外の全パラメータを上げる必要がある。最初はデートに誘うよりも、能力を上げることに全力を傾けよう。1年目は文科系、2年目はスポーツ系クラブとバランスよくパラメータを上げよう。

---

読書が好きな文学少女

## 如月未緒

性格分析　小説のような恋にあこがれる

未緒が気にするパラメータは文系。まずは文系学習コマンドを実行し、文学の素養を身につけよう。基準値が比較的低いので、すぐに出現させることができる。

**出現条件**

- ●文系のパラメータが60以上（詩織と優美以外の女の子が2人以上いるときは75以上）のとき、平日に文系学習コマンドを実行する。
- ●同じ部活（文芸部か演劇部）に所属していて、部活経験値が一定以上になる、または夏合宿に参加する。
- ●クリスマスパーティに参加するとランダムで出会う。

| 未緒が喜ぶ誕生日プレゼント | |
|---|---|
| 1年目 | ゲーテの詩集 |
| 2年目 | シェークスピア全集 |
| 3年目 | 文芸小説 |

**紳士的に接しよう**

平日に文系学習をしていれば、ひとりでに未緒のときめき度は上がる。だが、ストレスもたまりやすいので休養もとるようにしよう。デートでは、常識的な会話を心掛け、いつも[illegible]わる気持ちを忘れずに。

---

世界征服が彼女の夢

## 紐緒結奈

性格分析　世界のすべてを手に入れるのが夢

結奈と知り合うためには理系学習をするか、電脳部か科学部に入るといい。オススメはサブゲームが楽しめる電脳部だが、いっしょの部になれるかは運しだい。

**出現条件**

- ●理系のパラメータが60以上（詩織と優美以外の女の子が2人以上いるときは85以上）のとき、平日に理系学習コマンドを実行する。
- ●同じ部活（科学部か電脳部）に所属していて、部活経験値が一定以上になる、または夏合宿に参加する。
- ●クリスマスパーティに参加するとランダムで出会う。

| 結奈が喜ぶ誕生日プレゼント | |
|---|---|
| 1年目 | 第5世代コンピュータ理論の本 |
| 2年目 | 高速フーリエ変換理論の本 |
| 3年目 | FP20000チップ |

**彼女のよき理解者に**

平日は理系学習やクラブ活動、勤勉な彼女の行動についていけるようにしよう。デート時の会話なども肯定の[illegible]てしまうだけ。大それた意見[illegible]してあげるようにしよう。

---

超マイペースのアート系少女

## 片桐彩子

性格分析　ちょっとかわった女の子

彩子は芸術学習コマンドを実行したときや、同じ部に入って活動しているときに出現する。彼女の場合も未緒と同じく、ゲーム開始直後に知り合うことが可能だ。

**出現条件**

- ●芸術のパラメータが50以上（詩織と優美以外の女の子が2人以上登場しているときは65以上）のとき、平日に芸術学習コマンドを実行する。
- ●同じ部活（美術部か吹奏楽部）に所属していて、部活経験値が一定以上になる、または夏合宿に参加する。
- ●クリスマスパーティに参加するとランダムで出会う。

| 彩子が喜ぶ誕生日プレゼント | |
|---|---|
| 1年目 | すごく怪しげな[illegible] |
| 2年目 | [illegible]画集輸入版 |
| 3年目 | 通信カラオケセット |

**友達みたいな付き合いを**

彼女は細かいことを気にしないおおらかな性格。芸術のパラメータを上げることを第一に考え、自然体で接していこう。デートでの会話は、素直な感想を述べると好感が得られる。キザなセリフや理屈っぽい意見は無用だ。

---

物腰の柔らかい社長令嬢

## 古式ゆかり

性格分析　[illegible]スポーツが好き

ゆかりは運動と容姿という、同時に上げにくいパラメータを満たさないと出現しない女の子。やはりテニス部へ入部するのが、出会いへの近道といえるだろう。

**出現条件**

- ●運動と容姿のパラメータがともに80以上（詩織と優美以外に女の子が登場しているときは84以上）のとき、平日に運動コマンドを実行する。
- ●同じ部活（テニス部）に所属していて、部活経験値が一定以上になる、または夏合宿に参加する。
- ●クリスマスパーティに参加するとランダムで出会う。

| ゆかりが喜ぶ誕生日プレゼント | |
|---|---|
| 1年目 | はにわ |
| 2年目 | オルゴール |
| 3年目 | 観葉植物の鉢植え |

**運動と容姿を平均的に**

運動能力を上昇させるために、ゆかりがいるテニス部に入部する。ただし部活コマンドばかりなら容姿を低下させるので、平日は部活、休日はおしゃれと、2つのパラメータを平均的に上げることが大切になってくるぞ。

---

趣味は料理の家庭的な女の子

## 虹野沙希

性格分析　何にでもがんばる人が好き

沙希の出現のしかたはちょっと特殊。根性パラメータが基準値を超えると、どの平日コマンドを実行しても主人公の前に現れる。登場させるのは楽な女の子だ。

**出現条件**

- ●根性のパラメータが36以上（詩織と優美以外の女の子が2人以上登場しているときは96以上）のとき、平日にコマンド（どれでも可）を実行する。
- ●同じ部活（野球部かサッカー部）に所属していて、部活経験値が一定以上になる、または夏合宿に参加する。
- ●クリスマスパーティに参加するとランダムで出会う。

| 沙希が喜ぶ誕生日プレゼント | |
|---|---|
| 1年目 | ステンレス調理セット |
| 2年目 | 有名人の料理全集 |
| 3年目 | お料理の達人ビデオ全4巻 |

**めざせスポーツマン!**

彼女のときめき度を上昇[illegible]サッカー部か野球部に入り、部活に会議しよう。ただ運動[illegible]彼女のときめき度も下がるの[illegible]しよう。

---

ボーイッシュなスポーツ少女

## 清川望

性格分析　男性に力強さを求める

望は平日に運動コマンドを実行すると、出現する。基準値が低く、よくでてくる女の子の一人といえる。また水泳部に入れば、まず確実に出会うことができる。

**出現条件**

- ●運動のパラメータが31以上（詩織と優美以外の女の子が2人以上登場しているときは[illegible]以上）のとき、平日に運動コマンドを実行する。
- ●同じ部活（水泳部）に所属していて、部活経験値が一定以上になる、または夏合宿に参加すると出現する。
- ●クリスマスパーティに参加するとランダムで出会う。

| 望が喜ぶ誕生日プレゼント | |
|---|---|
| 1年目 | 花束 |
| 2年目 | リボン |
| 3年目 | スカート |

**運動と根性の能力を上げよう**

望は男っぽく見られることを気にしているので、彼女の[illegible]ローしてあげる。これでときめき度が上がる。歯の浮くようなキザなセリフでも、照れながら喜んでくれるのだ。[illegible]

---

# ときめきメモリアル forever with you

### ウルテクその①

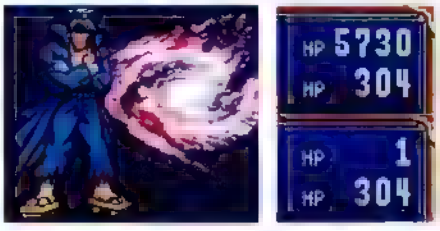
平日コマンド画面で、部屋にある電話にカーソルを合わせて下の表のとおりにボタンを押すと、パッドで直接電話をかけることができるのだ。ちなみに館林見晴と早乙女優美以外の女の子は、好雄から番号を聞かないと電話をかけることはできないぞ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 藤崎 | CBA-BCAC | 鏡 | AAC-CBBA |
| 如月 | BBA-CACB | 朝日奈 | CAC-BACA |
| 紐緒 | AAA-CCBC | 美樹原 | CBA-ABCC |
| 片桐 | ABC-BCBC | 早乙女 | CCC-AABC |
| 虹野 | ABC-AABB | 伊集院 | CAB-CABC |
| 古式 | CCC-BAAB | 館林 | CCA-BBCA |
| 清川 | ABB-CBAB | | |

### ウルテクその②

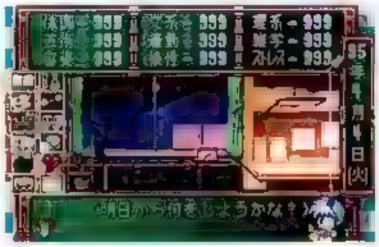
番長戦、もしくは修学旅行の戦闘シーンになったら、スタートを押してポーズをかける。ここでB、B、B、C、B、B、B、C、A、A、の順に入力してからポーズを解除すると自分のHPがいきなり5730になる。同じようにA、A、A、B、B、B、C、C、C、BではHPが1に変化する。

○[illegible]れて大切な彼女を守りきるのだ!



### ウルテクその③

初期ステータスが変化するウルテクを紹介。まず、すべての女の子をクリアしたアルバムでゲームを開始する。このとき名字を「↑↑」、名前を「↓↓」、あだなを「←→←→×」と入力。すると、全ステータスが999でプレイできるようになるのだ。

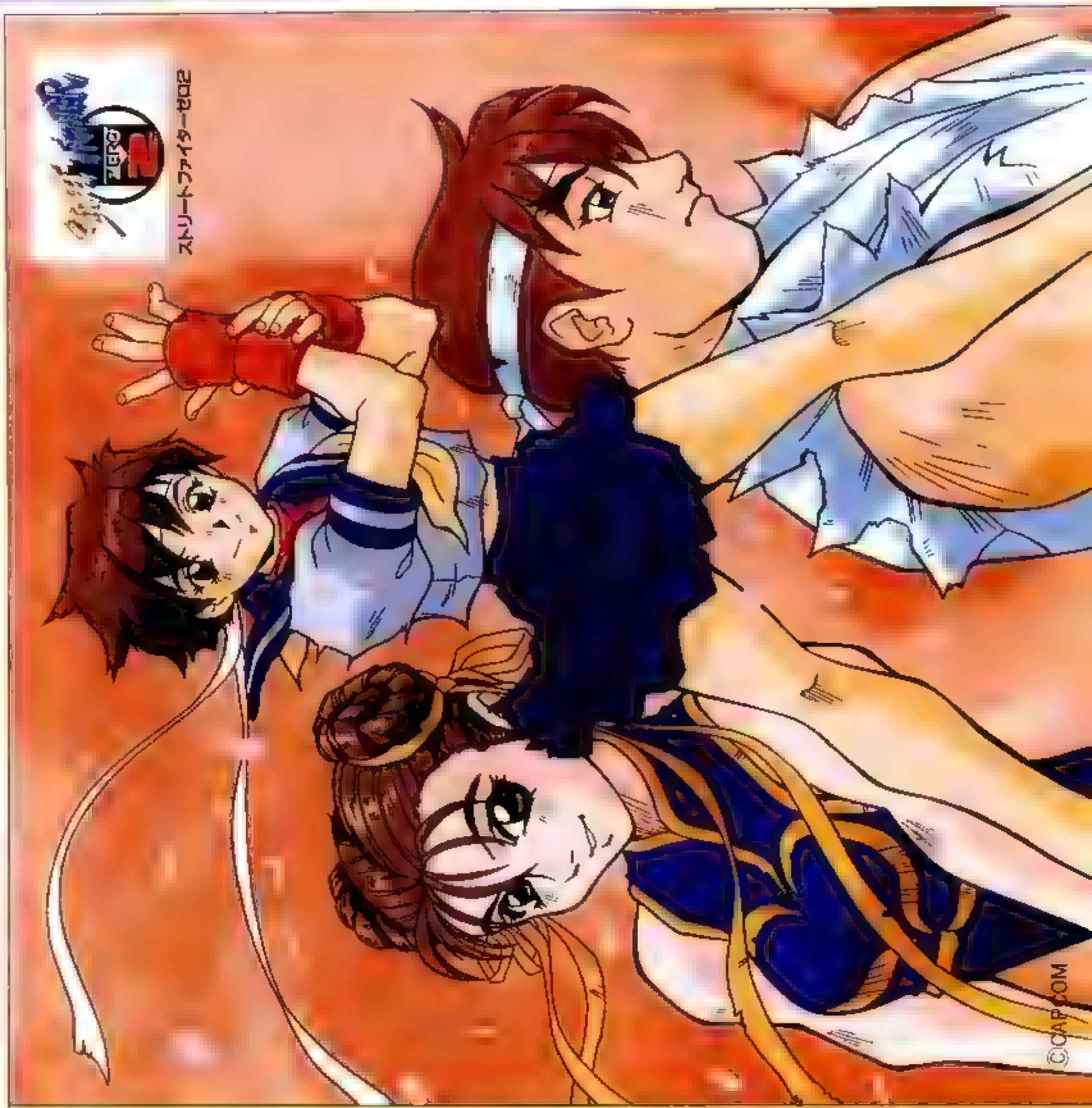


○ストレスまでもが999になってしまった!!!

ストリートファイターゼロ2

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中 96年9月14日 |
| 発売元 | カプコン |
| 開発元 | カプコン |
| 価格、税別 | 5800円 |
| ジャンル | 格闘アクション |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリー | 8・プレイデータ |
| コンティニュー等 | コンティニュー |
| 現在の開発状況 | 00% |

**対戦格闘ゲームの元祖ともいえる『ストリートファイター』シリーズの9作目。ここでは隠れキャラクタの使用コマンドと、オリジナルコンボを紹介。**

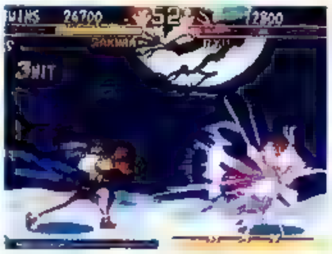


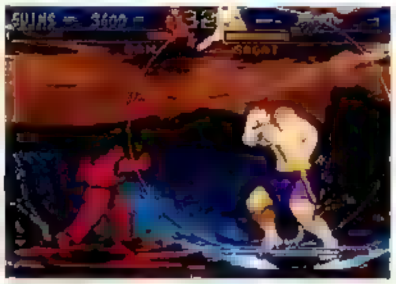
©CAPCOM

## Point Guidance

### [illegible]

本作では「オリジナルコンボ」という新システムが導入され、連続技の幅が広がった。また5人の新キャラクタが加わり、選択できる人数も18人となった。細かいところではZEROカウンター、ZEROコンボ、ダウン回避技などが前作から変更されている。


○スーパーコンボやオ[illegible]キャンセルか[illegible]


○オリジナルコンボが勝敗を左右する

**GEN**
元

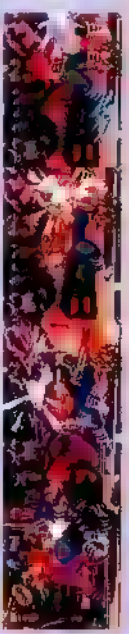
元はしゃがみ強キック→逆瀧が即死も可能。忌流のしゃがみ弱キック後は追い打ちが入る。

**ROLENT**
ロレント

ロレントはしゃがみ強キック→ハイジャンプ強キックが超威力。通常技キャンセルOCが…。

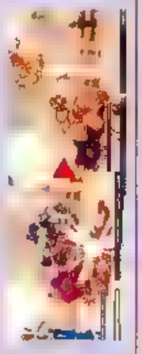
**SODOM**
ソドム

ソドムは立ち中キック→中のジゴクスクレイプにつなぎ、OC終了後にしゃがみ強パンチ→ダイキョウバーニングを出そう。難しいが強力。



**DHALSIM**
ダルシム

ダルシムはしゃがみ強キック→強のヨガブラスト。

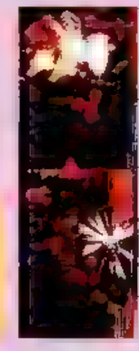


**DAN**
ダン

ダンはしゃがみ強キック→強の断空脚（1回）→弱の晃龍拳（2回）→強の断空脚がベスト。このOCはレベル3だが、体力を7割近く奪う。

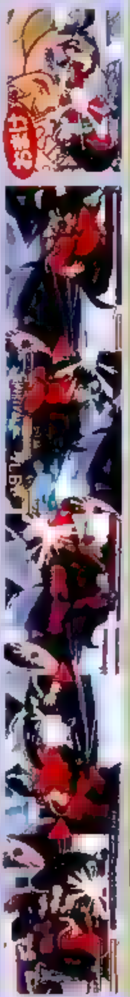
**GOUKI**
豪鬼

豪鬼はしゃがみ中キック→強の灼熱波動拳がよい。



**VEGA**
ベガ

ベガはしゃがみ中キック→強のダブルニープレス→しゃがみ強パンチ→ヘッドプレスがよい。最後のしゃがみ強キックは連続技ではない（ダウン回避で逃げられる）が、ガード不能になっている。実はZEROカウンターもガード不能。



ストリートファイターゼロ2

## [illegible]

「ストリートファイターZERO2」には、はじめから選べる18人以外に、4人の隠れキャラクタが存在する。ここでは彼らの使用コマンドを一挙公開するぞ。

豪鬼にカーソルを合わせ、スタートを押す。次にスタートを離し、カーソルを下→下→右→下→右→下→下→下→左→下→左→下に移動。最後にスタートを押しながら豪鬼を選択する。（Xを描くようにする）

殺意の波動に目覚めた
リュウ

リュウにカーソルを合わせ、スタートを押す。次にスタートを放し、カーソルを右→上→下→左に移動。最後にスタートを押しながらリュウを選択する。（海外版の『ALPHA』と同じコマンドでもある）

ストⅡ(ダッシュ)バージョン
ダルシム

ダルシムにカーソルを合わせ、スタートを押す。次にスタートを離し、カーソルを左→下→右→上に移動。最後にスタートを押しながらダルシムを選択する。（カーソルは正方形を描くようにする）

ストⅡ(ダッシュ)バージョン
ザンギエフ

ザンギエフにカーソルを合わせ、スタートを押す。次にスタートを離し、カーソルを下→左→左→左→左→上→上→右→右→右→右→下に移動。最後にスタートを押しながらザンギエフを選択する。

## 18人のキャラクタのおすすめオリジナルコンボ

### オリジナルコンボとは？

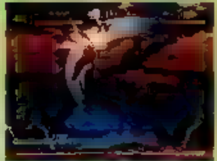
オリジナルコンボ（以下OC）とは自分で技を自由に組み合わせて好きなコンボが作れるというもの。OCの特徴として、発動した瞬間が全身無敵、空中連続ヒットが可能などがある。なお下に紹介するOCは、2番目につないだ技を数回当て、最後の技を出そう。

○レベル1のスーパーコンボの威力は少ない

○OCならこんなにダメージを与えられる

### オリジナルコンボ活用法

OCの有効な使い方は写真のほかにも、相手の攻撃のスキや、ジャンプ攻撃からの連続技にしたり、移動手段などにも使える。



○無敵時間を利用すれば対空技も抜けられる

○飛び道具抜けは重要だ

○飛び道具連発でバリア

**RYU** リュウ

リュウはしゃがみ強キック→弱の竜巻旋風脚→強の昇龍拳をレベル3で使えば6割は減る。

**KEN** ケン

ケンはしゃがみ中キック→強の竜巻旋風脚につなぎ、OC終了後すぐに強の昇龍拳をつなぐ。

**CHUN-LI** 春麗

春麗はしゃがみ強キック→強の百烈脚→強の天昇脚がベスト。レベル1でも4割は減らせる。

**SAGAT** サガット

サガットはしゃがみ強キック→強のタイガークラッシュ→強のタイガーブロウが強力。

**GUY** ガイ

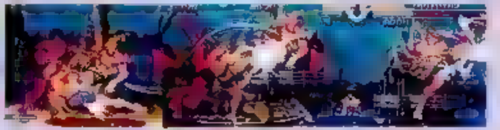
ガイはしゃがみ中キック→強の崩山斗→強の武神旋風脚が安定したダメージを与えられる。

**ROSE** ローズ

ローズはしゃがみ強キック→強のソウルスパイラル→ソウルスルーでけっこう減らせる。

**ADON** アドン

アドンはしゃがみ強キック→弱のジャガーキック→強のライジングジャガーが簡単で強力。



**SAKURA** さくら

さくらはしゃがみ強キック→中の春風脚→強の咲桜拳がよいが、威力は意外と低い。

**ZANGIEF** ザンギエフ

ザンギエフは立ち中キック→強のバニシングフラット→スクリューパイルドライバーが強力。

**BIRDIE** バーディー

バーディーはしゃがみ強キック→立ち強キック→ブルホーン（ファイナル）が威力が高い。

**NASH** ナッシュ

ナッシュはしゃがみ強キック→強のサマーソルトがよい。クロスファイアブリッツ後は…。

### ZERO2 はみだし 情報

トレーニングモードのキャラ選択画面で、Lボタンを押しながらキャラを決定するとオリジナルコンボが永久に続く。またRボタンとスタートボタンを押しながらだと、ボタンがオート連射になる。こちらはアーケードモードでも可。

# 闘神伝URA
Ultimate Revenge Attack

| | |
|---|---|
| 発売日 | [illegible] |
| 発売元 | タカラ |
| 開発元 | 未発表 |
| 価格（税別） | 5800円 |
| ジャンル | 格闘アクション |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| 対応周辺機器等 | [illegible] |
| [illegible] | ○ |
| コンティニュー等 | [illegible] |
| 現在の開発状況 | [illegible] |

**格闘ゲームには珍しく、数多くの裏技が存在する『闘神伝URA』。隠しキャラや闘神奥義コマンドを始めとした、役に立つ裏技をすべて公開だ。**

## Point Guidance

### サーンオリジナルの[illegible]

元はプレイステーションのタイトルになる「闘神伝」。しかし本作は、プレイステーション版とは異なる設定、サターンオリジナルのシナリオを持つ、新たなシリーズとして制作された。

戦闘システムを継承しつつも、オリジナルキャラクタ、隠し要素の追加で、さらに奥の深い作品に仕上げている。また、個性的なキャラも特徴の一つ。

○個性あふれるキャラクタが、武器を手に闘う

○派手な演出による必殺技も、この作品の特徴

闘神伝URA
Ultimate Revenge Attack
とうしんでんユーアールエー

ⓒTAKARA

### [illegible]

タイトル画面のPRESS STARTと表示されているときに、ABZXYC、AZCXBY、AYCXBZ、ABBCCC、AXBYCZLR、AXYZCBと順に入力をする。その後、OPTIONにカーソルを合わせ、Rを押しながらSTARTを押せば、URAオプションに入れるようになる。これで、右記の項目を自由に設定することができる。

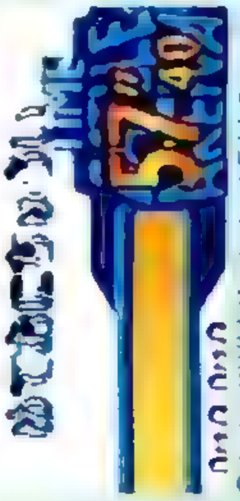
○設定次第で、こんなに派手にすることも

**オプション内容**

- 見えない壁ができる
- 対戦でのカラーリングが同色になる
- エフェクトが拡大する
- 勝ちポーズ時にゲージを消す
- BGMがランダムになる
- いっさいのダメージを受けなくなる
- 勝ちムービーがなくなる
- エフェクトが全部半透明になる
- 画面内にメテオが行き交う
- エンディングを省略できる
- 1P GAMEの対戦相手固定
- 経過タイムが表示される
- 床がスリップする
- フルスクリーンになりゲージがなくなる

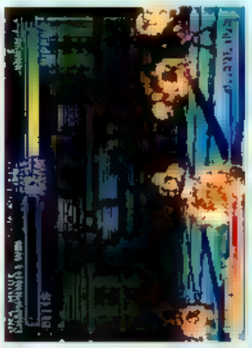
### [illegible]

まずタイトル画面のPRESS START表示中に、ABZXYCと押し、ボルフと闘神兵を使用可能にする。そして、ABCCCXYZZと続けて入力、RとYを押しながら1P GAMEを選択すると、URAモードになる。



○メッセージは体力ゲージの上に表示される。このヒントを元に闘わなければ勝つことはできない

ここでは、画面上部に現れたヒントを元に闘っていく、一風変わった戦闘を体験できる。

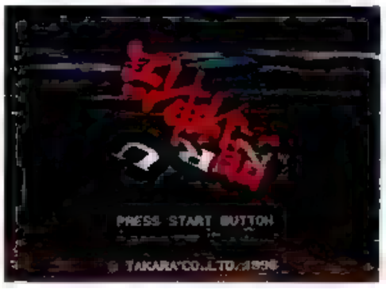


○試合時間がたったの3秒しかないステージ

○画面中に[illegible]のメテオが飛び交う。当然メテオには攻撃判定がある

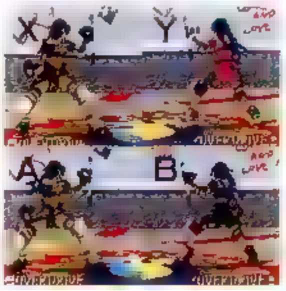
# 闘神伝 Ultimate Revenge Attack URA

PRESS STARTと表示された画面で、ABBCCCと順に入力すると、タイトルロゴの出現方法が2種類に増える。また同様の場面で、AXBYCZLRと入力、十字キーと各ボタンを押すことで背景を自由に動かせるようになる。



○タイトルロゴが2種類の中からランダムで現れるように

各キャラクタには、コスチュームのカラーリングが4色用意されており、X、Y、A、Bのいずれかを押すことで、自由にカラーリングを選択することができる。



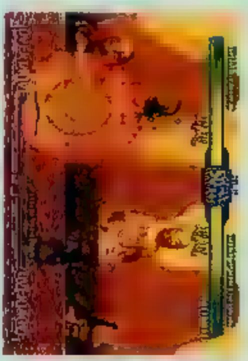
○ボタンに対応したカラーリングは、各キャラクタとも左記の色を基調としたもので、Xは青、Yは赤、Aは緑、Bは黄を基調としている

ロンロンの報告書表示中に、ABCを同時押しするとメッセージが高速表示になる。また、LとRを押しながら十字キーかXYZを押すことで、エンディング中のCGを拡大・縮小、さらに動かすことができる。

○このように、エンディング中に流れるCGを好きなように拡大・縮小することができる

---

タイトル画面でPRESS STARTと表示されているときに、ABZXYCと順に入力するとボルフと闘神兵が使用可能になる。その後、同様の場面でAZCXBYと押せば闘神奥義が一発必殺技ボタンの同時押しで出せるようになる。また続けて、AYCXBZと入力すればショウとヴァーミリオンを操作キャラクタとして使用することが可能になる。



○○難しいコマンドも、裏技を使用することで簡単に繰り出せる。なお、本文中の裏技コマンドは、文中の順番どおりに入力しなければコマンドが成立しないので、注意を

---

通常キャラの闘神奥義コマンドは以下のとおり。中には複数奥義を持っているキャラもいる。

**エイジ**

| | |
|---|---|
| 炎刃修羅破 | [illegible]+強武器 |

**カイン**

| | |
|---|---|
| レインボー・スプラッシュ | [illegible]+強キック |

**ソフィア**

| | |
|---|---|
| サラマンダー | [illegible]+強武器 |

**ランゲー**

| | |
|---|---|
| 爆熱大自然 | ⇧⇖⇦⇙⇩⇘⇨+強キック |

**ホー**

| | |
|---|---|
| 怒呼怒呼雙怒呼車 | [illegible] |
| 雙闘鈴傘 | [illegible] |
| 雙雙斑斑雙斑斑 | [illegible] |

**モンド**

| | |
|---|---|
| 狂力邪紅烈舞 | [illegible]+強武器 |

**デューク**

| | |
|---|---|
| エンジェルティアーズ | [illegible]+強武器 |

**エリス**

| | |
|---|---|
| スターダストナイト | [illegible]+強武器 |

**トレーシー**

| | |
|---|---|
| ブルッド・チーク | [illegible]+弱キック |
| ‘MC | [illegible]+弱キック+強キック |

**ロンロン**

| | |
|---|---|
| マジカルボンバー | [illegible]+強武器 |
| (闘)レインボー・ボンバー | [illegible]+強キック |

**リッパー**

| | |
|---|---|
| ブラズマファング | [illegible]+強武器 |

※コマンドはキャラクタが右向きのものです。また、(秘)は隠し技を、(究)は究極必殺技を、(闘)は闘神奥義を表します

---

隠しキャラクタの必殺技はどれも強力なものばかりである。その中でもボルフの瞬時圧殺は、技を出して硬直している5秒以内に相手からの攻撃を受けなければ、即座に相手をノックアウトさせることができるという極悪技である。

### SHO ショウ

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 烈空斬 | [illegible]+武器 |
| 呪精魚 | [illegible]+キック |
| 絶滅斬 | [illegible]+武器 |
| 閃光牙 | ⇩⇙⇦+キック |
| 飛翔斬・改 | ⇨⇩⇘+武器 |
| 死昇斬・弐 | ⇦⇩⇙+武器 |
| 彗星脚 | (空中で)⇩⇙⇦+キック |
| 月光扇 | ⇧⇩+キック(空中でも可) |
| 雙撃弾 | ⇘+キック |
| (究)地獄極楽門 | 一発必殺技ボタン同時押し |
| (秘)万鬼猛襲剣 | [illegible]+強武器 |
| (闘)炎魔烈襲砕 | [illegible]+強キック |

### WOLF ボルフ

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 死滅斬 | [illegible]+武器 |
| 鬼神斬 | [illegible]+武器 |
| 迅雷蹴 | ⇨⇩⇘+キック |
| 回転旋風斬 | [illegible]+キック |
| 虚空剣 | [illegible]+武器 |
| (究)剛拳打落命印 | 一発必殺技ボタン同時押し |
| (秘)邪龍剣舞 | [illegible]+強武器 |
| (秘)雷・壊滅剣 | [illegible]+強武器 |
| (闘)瞬時圧殺 | [illegible]+強武器 |

### VERM ヴァーミリオン

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| メガ・ブーム | [illegible]+武器 |
| [illegible] | [illegible]武器 |
| (究)ピースメーカー | 一発必殺技ボタン同時押し |
| (闘)ヴァームザッパー | [illegible]+強武器 |

### REPLI 闘神兵

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 烈空斬 | [illegible]+武器 |
| 呪精魚 | [illegible]+キック |
| 絶滅斬 | [illegible]+武器 |
| 閃光牙 | [illegible]キック |
| 飛翔斬・改 | [illegible]+武器 |
| 死昇斬・弐 | [illegible]+武器 |
| 彗星脚 | (空中で)[illegible]+キック |
| 月光扇 | ⇧⇩+キック(空中でも可) |
| 雙撃弾 | ⇘+キック |
| (究)地獄極楽門 | 一発必殺技ボタン同時押し |
| (秘)万鬼猛襲剣 | [illegible]+強武器 |
| (闘)炎魔烈襲砕 | [illegible]+強キック |

# ルナ シルバースターストーリー LUNAR SILVER STAR STORY

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中 96年10月25日 |
| 発売元 | 角川書店/ゲームアーツ |
| 開発元 | 日本アートメディア、JAM |
| 価格（税別） | 6800円 |
| ジャンル | ロールプレイング |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリ | 29 プレイデータ |
| コンティニュー等 | なし |
| 現在の開発状況 | 100% |

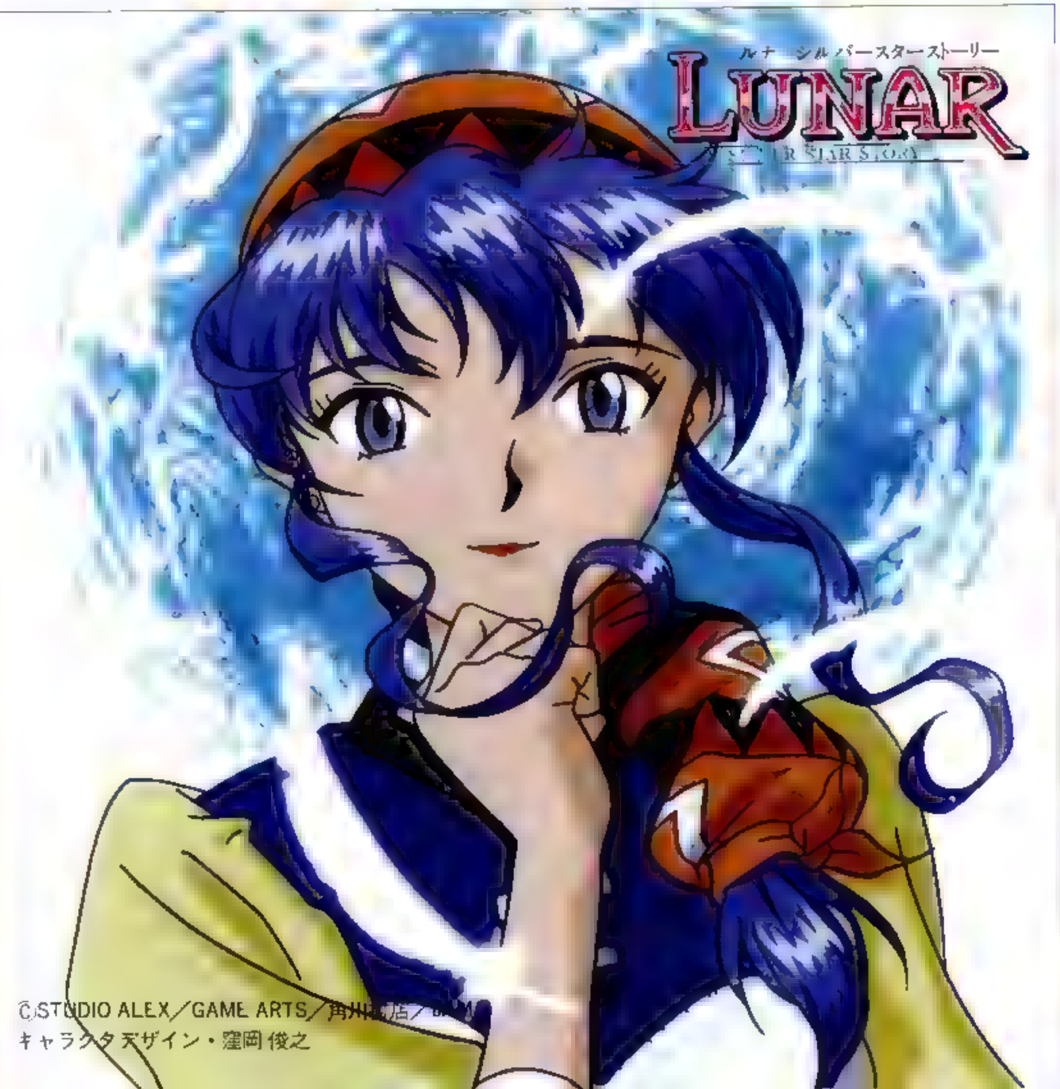
**少年の成長と、愛をテーマにした本格派ファンタジーRPGの『ルナ』。ここでは、隠しアイテムなど、全アイテムの情報を濃縮還元でお送りする。**

## Point Guidance

1992年6月に発売され好評を博した、メガCDの看板RPGをサターンに移植した作品。2人のオリジナルキャラや、イベントが追加されている。また、随所に挿入されるデモは、アニメとCGを合成したものを新たに使い、さらに物語を盛り上げてくれるのだ。

○手堅い作りのRPG。キミもアレスたちと冒険に出よう

○1人の女の子を助けたいという気持ちが、アレスに世界を救う力を与えてくれる



©STUDIO ALEX／GAME ARTS／角川書店／[illegible]
キャラクターデザイン・窪岡俊之

## 鍵の掛かった宝箱の場所と、冒険に役立つオプションアイテムリスト

### 鍵付き宝箱　場所一覧表

| 地名 | 場所 | 地名 | 場所 |
|---|---|---|---|
| ブルグ村 | ラムス宅2F | 魔法都市ヴェーン | 北西の建物裏 |
| ゴートの森 | 北東の木陰 | ナンザスの関所 | 山賊たちの寝室 |
| 港町サイス | 西南の家の2F | ナンザスの峠道 | マノウス地方へ向かう途中 |
| 魔法使いの森 | オババの家B1F | リュッアの町 | 西の門の木陰 |
| 自由都市メリビア | 西の3軒並び中央の家 | フ[illegible]の村 | 入って2軒めの家の陰 |
| メリビアの地下水路 | メルの家から入る | ニロートの森 | 北西の木の陰 |
| 試練の迷宮 | 迷宮のB2F | [illegible]ロートの村 | 西南の家の陰 |

※鍵の掛かった赤い宝箱は、知の番人ダモンから「泥棒の心得」というアイテムをもらってから開けられるようになります。

### オプション装備　全30品目リスト一覧表

| 品名 | 効果 | 品名 | 効果 |
|---|---|---|---|
| 怒りの指輪 | 攻撃力+10 | 龍神の涙 | 通常攻撃が敵全体攻撃になる。攻撃は1回に限定される |
| 水晶のネックレス | 精神力+10 | 守りの指輪 | 防御力+10 |
| 癒しの指輪 | HPが毎ターン3%回復する | 封魔のネックレス | 耐魔法力+10 |
| チロのしっぽ | 素早さ+10 | 黄金の護符 | すべての属性の魔法攻撃によるダメージが半減される |
| フレッシュリング | 麻痺、毒、眠りを防ぐことができる | 白竜の翼 | 行ったことのある町へワープできる |
| クリアリング | 石化、魔封じ、混乱を防ぐことができる | ルーナの写真 | 使用すると写真が見られる。アレスのみ装備可能 |
| 不死の指輪 | 一度だけ気絶から復活することができる | ミアの写真 | 使用すると写真が見られる。ナッシュのみ装備可能 |
| 三連リング | すべてのステータス変化を防ぐことができる | ミアの写真2 | 使用すると写真が見られる。ナッシュのみ装備可能 |
| 氷のペンダント | 雷と火の攻撃によるダメージが半減する | ミアの写真3 | 使用すると写真が見られる。ナッシュのみ装備可能 |
| 炎の指輪 | 水と風の攻撃によるダメージが半減する | ジェシカの写真 | 使用すると写真が見られる。キリーのみ装備可能 |
| [illegible]アリング | 防御力+5 魔法力+5 | ジェシカの写真2 | 使用すると写真が見られる。キリーのみ装備可能 |
| 魔眼石の指輪 | 消費MPが半分ですむようになる | ジェシカの写真3 | 使用すると写真が見られる。キリーのみ装備可能 |
| 幸運の指輪 | 運のよさ+10 物理攻撃が[illegible]回避できる | ゼノビアの写真 | 使用すると写真が見られる。全員装備可能 |
| [illegible]ロのしっぽ | 移動距離+8 | フェイシアの写真 | 使用すると写真が見られる。全員装備可能 |
| 疾風の指輪 | 攻撃回数+ | ロウイスの写真 | 使用すると写真が見られる。全員装備可能 |

### イベントアイテム　全13品目リスト一覧表

| 品名 | 入手方法 | 効果 | 品名 | 入手方法 | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|
| アレスのオカリナ | 初めから持っている | ルーナにもらったオカリナ | 占い手帳 | [illegible]ロートの執事 | ダモンの塔に入るため必要 |
| 竜の指輪 | 白竜ファイディから | ドラゴンマスターの本物の証 | 泥棒の心得 | 知の番人ダモンから | 盗賊ギルドに入れる。宝箱も開けられる |
| 竜のダイヤ | 白竜ファイディから | 美しい大粒のダイヤ | 盗賊ギルドの証 | 盗賊ギルド頭から | メリビアの泥棒市場へ入れる |
| メリビアへの紹介状 | 魔法オババから | サイスからメリビアへ行くのに必要 | 気球の設計図 | 泥棒市場で受け取る | 赤竜の火山へ行くのに必要 |
| 魔法ギルド入会申込書 | フェイシアから | 魔法都市ヴェーンへ行くのに必要 | フワフワ石 | [illegible] | 気球を飛ばすのに必要 |
| アルテナの鏡 | ミアが持っている | [illegible]を助けるのに必要 | テムジンの首飾り | テムジンから | 草原の民の村に行ける |
| | | | [illegible] | [illegible] | [illegible]に行くのに必要 |

### 通常アイテム　全9品目リスト一覧表

| 品名 | 効果 | 品名 | 効果 |
|---|---|---|---|
| 癒しの葉 | HPがほんの少しだけ回復する | 天使の羽 | 気絶してしまった仲間を回復させることができる |
| 癒しの木の実 | HPが大幅に回復する | 清めの水 | ステータスが麻痺の仲間を回復させることができる |
| 星くずの光 | MPがほんの少しだけ回復する | 毒消し草 | ステータスが毒の仲間を回復させることができる |
| [illegible] | MPが完全に回復する | 聖なる水 | 戦闘中のステータス異常を回復させることができる |
| | | 飛竜の羽 | 使うとダンジョン[illegible] |

# これでパーフェクト!!全装備品リスト一覧

ここに載せてあるアイテムは、町やダンジョンの中の宝箱から手に入る装備品から、いわゆる隠しアイテムと呼ばれるものまで、幅広くフォローしてある。もちろん装備したときの特殊効果も解説してあるので、あわせて参考にしてほしい。

○[illegible]を高くしよう

○モチロン[illegible]

## 一覧表の見方

表中の装着者は装備可能なキャラクタを表し、ア…アレス、ナ…ナッシュ、ジ…ジェシカ、ミ…ミア、キ…キリー、ル…ルーナ、ラ…ラムス、テ…テムジンをそれぞれ意味しています。また、同じく武器、防具の表中の攻は攻撃力を、防は防御力をそれぞれ表しています。

○[illegible]は宝物にならない

### 武器 全42品目リスト一覧表

| 品名 | 攻 | 装着者 | 備考 |
|---|---|---|---|
| ナイフ | 6 | 全員 | [illegible] |
| ショートソード | 1 | ア,キ,ル,ラ | 護身用の小ぶりの剣 |
| ロングソード | 6 | ア キ | [illegible]長剣 |
| ブロードソード | 2 | ア キ | 戦士が好んで使う幅広の剣 |
| [illegible] | [illegible] | ア キ | 騎士が好んで[illegible]長剣 |
| アイスブランド | 44 | ア | 氷の力を秘めた魔法剣 |
| [illegible] | 33 | ア キ | [illegible]剣 |
| サムライブレード | 38 | ア キ | 東方で用いられる細剣 |
| フレイムソード | 49 | ア | 炎の力を秘めた魔法剣 |
| [illegible] | 50 | キ | 戦闘用の大型の剣 |
| 戦士の剣 | [illegible] | ア キ | [illegible]剣 |
| [illegible] | 60 | キ | [illegible]魔法剣 |
| [illegible] | [illegible] | ア | [illegible]剣 |
| 狂戦士の剣 | 65 | キ | [illegible]魔剣 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible]剣 |
| 聖霊の剣 | 70 | キ | 多くの剣士の手を経た名剣 |
| [illegible] | [illegible] | ア | [illegible]剣 |
| メイス | 34 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible]メイス | 34 | [illegible] | [illegible]メイス |
| [illegible]メイス | [illegible] | [illegible] | [illegible]メイス |
| 天罰のメイス | [illegible] | [illegible] | [illegible]メイス |
| [illegible]メイス | [illegible] | [illegible] | [illegible]メイス |
| 聖なるメイス | 18 | ジ | 癒しの力を秘めたメイス |
| [illegible] | 4 | 全員 | [illegible]攻撃 |
| [illegible] | 8 | 全員 | 手投げ式の[illegible] |
| [illegible] | 10 | レ ナ ラ | 狩りで用いる[illegible]弓 |
| [illegible] | 30 | ナ レ ミ | 戦闘用の弓 |
| [illegible] | [illegible] | ナ | [illegible] |
| [illegible] | 56 | ナ | 戦闘用の大型の弓 |
| 豪銀の弓 | 60 | ナ | 草原の民に伝わる名弓 |
| 誘惑の弓 | 68 | ナ | 敵を夢の中へと誘う弓 |
| [illegible] | [illegible] | ナ | [illegible] |
| 幸運の杖 | 6 | ナ レ | 持っていると幸運がある[illegible] |
| [illegible]杖 | [illegible] | ナ | [illegible]杖 |
| 人[illegible]の杖 | 39 | ナ | [illegible]杖 |
| [illegible]杖 | 44 | [illegible] | [illegible]杖 |
| [illegible]の杖 | 43 | ナ | [illegible]を封じた杖 |
| [illegible] | [illegible] | ナ | [illegible]杖 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### 鎧 全29品目リスト一覧表

| 品名 | 防 | 装着者 | 備考 |
|---|---|---|---|
| [illegible]服 | 3 | 全員 | 日常用いられている衣服 |
| 旅人の服 | [illegible] | 全員 | 旅行者用の厚手の服 |
| [illegible]服 | [illegible] | ア キ [illegible] | なめし革製の衣服 |
| [illegible]鎧 | 4 | ア キ [illegible] | 革製の軽くて動きやすい鎧 |
| 鉄の鎧 | [illegible] | ア キ [illegible] | 鉄で作られた鎧 |
| [illegible] | [illegible] | ア キ | [illegible] |
| 鋼の鎧 | 2 | ア キ | 鋼鉄製の鎧 |
| 戦士の鎧 | [illegible] | ア キ | 熟練した戦士のための鎧 |
| [illegible]の鎧 | [illegible] | [illegible] キ | 軽くて防御力の高い鎧 |
| [illegible]鎧 | [illegible] | ナ | 草原の民に伝わる鎧 |
| 狂戦士の鎧 | [illegible] | キ | 力ある戦士のための鎧 |
| [illegible]鎧 | [illegible] | キ | [illegible]鎧 |
| [illegible]鎧 | 40 | [illegible] | [illegible]鎧 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 神官用の正装 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 神殿で清められたローブ |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 大神官の儀式用ローブ |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 聖なる光を放つローブ |
| [illegible] | 10 | [illegible] | 邪悪な力から身を守る |
| [illegible] | 14 | [illegible] | 女神の力を秘めたローブ |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 魔導士の[illegible] | 3 | [illegible] | [illegible] |
| 知性のローブ | 23 | ナ,ミ | [illegible] |
| 光輝のローブ | 26 | ミ | 太陽の光を織り込んだ羽衣 |
| 賢者のローブ | 27 | ナ | 太古の秘術を封じたローブ |
| [illegible]のローブ | [illegible] | ナ | 魔力を[illegible] |
| [illegible]ローブ | [illegible] | ナ | 伝説の[illegible] |
| [illegible] | 29 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### 盾 全26品目リスト一覧表

| 品名 | 防 | 装着者 | 備考 |
|---|---|---|---|
| 鍋のふた | 2 | ア,キ,ル,ラ | あまり防御に適さない防具 |
| 木の盾 | 3 | [illegible] | 木製の軽くて[illegible]な盾 |
| 鉄の盾 | 4 | ア,キ,ラ | 鉄製の大きな盾 |
| シルバーシールド | 7 | ア,キ | 魔法力を持った銀製の盾 |
| 鋼の盾 | 10 | ア,キ | 鋼鉄で作られた盾 |
| 戦士の盾 | [illegible] | ア キ | 熟練した戦士のための盾 |
| [illegible] | 6 | キ | [illegible] |
| 豪傑の盾 | 18 | キ | 太古より伝わる伝説の盾 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 守りの腕輪 | 4 | 全員 | 手首を守るための腕輪 |
| [illegible]腕輪 | 6 | [illegible] | [illegible]腕輪 |
| 白銀の腕輪 | 8 | ナ | 魔法の白銀で作られた腕輪 |
| [illegible]腕輪 | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible]腕輪 | [illegible] | [illegible] | [illegible]腕輪 |
| [illegible] | [illegible] | ナ | [illegible] |
| [illegible]腕輪 | 6 | [illegible] | 魔導士[illegible]腕輪 |
| リスト | 1 | ジ,ミ,ル,テ | 手首を保護するリスト |
| 銀糸のリスト | 4 | ジ,ミ | 銀糸を織り込んだリスト |
| 白銀のリスト | 7 | ジ,ミ,ル | 魔法の白銀製のリスト |
| [illegible]のリスト | 9 | [illegible] | [illegible]リスト |
| [illegible]リスト | [illegible] | [illegible] | [illegible]リスト |
| 竜牙のリスト | 12 | ミ | 竜の牙で作られたリスト |
| [illegible]リスト | 4 | [illegible] | [illegible]リスト |
| [illegible]のリスト | 5 | [illegible] | [illegible]リスト |
| [illegible]リスト | 5 | [illegible] | [illegible]リスト |
| [illegible]リスト | 7 | [illegible] | [illegible]リスト |

### 兜 全22品目リスト一覧表

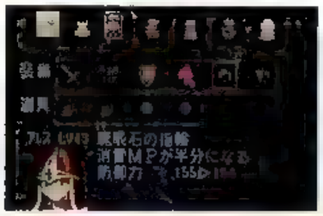
| 品名 | 防 | 装着者 | 備考 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | 女性 | [illegible] |
| 帽子 | 2 | 男性 | 軽い毛皮の帽子 |
| [illegible] | 3 | 女性 | [illegible] |
| 鉄兜 | 5 | ア キ [illegible] | 頭を守る鉄製の兜 |
| [illegible] | [illegible] | ア キ | [illegible] |
| 戦士の兜 | 12 | ア キ | 熟練した戦士のための兜 |
| [illegible] | [illegible] | キ | [illegible] |
| [illegible] | 18 | キ | 太古より伝わる伝説の兜 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 全員 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 7 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 0 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 2 | [illegible] | 竜の[illegible] |
| [illegible] | 5 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 6 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 9 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 2 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 精霊の髪飾り | 0 | [illegible] | 精霊の力を封じた髪飾り |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

ルナ　シルバースターストーリー

# LUNAR

## 隠しアイテムの入手方法

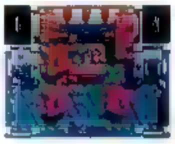
「ルナ」のアイテムの中には、普通にプレイを進めているだけでは、まず入手できないものがある。ここでは、その入手方法と、入手できる場所について伝授する。


アレス LV43 魔眼石の指輪
消費MPが半分になる
防御力 155▷1[illegible]

○隠しアイテムを持っていない人は、その威力を確かめるためにプレイし直してみたら？

### 魔眼石の指輪

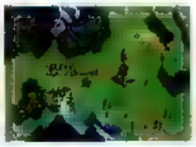
「魔眼石の指輪」は、魔法都市ヴェーン対機械城のイベントを見た後から、アレスが機械城に突入するまでの間に、ダモンに話しかけると貰うことができる。


○入手するのに条件はない

### 疾風の指輪

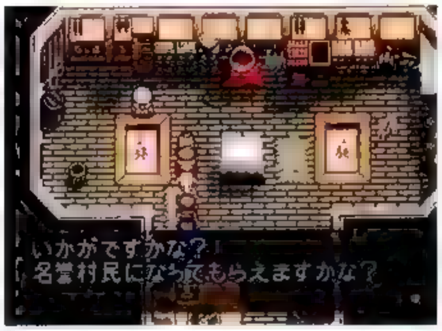
このアイテムを入手するには、リンケアにいる歌姫リフか、ロウイスにさらわれる前に彼女と遊ぶ約束をしなければならない。その後ヴェーン対機械城～機械城突入の間にリフに話しかければ手に入れることができるのだ。

○リフに会っておく


○この後、[illegible]ア～

### 魔神の涙

アレスがドラゴンマスターになった後、[illegible]ンで名誉村民になっておく。その後ヴェーン対機械城～機械城突入の間に[illegible]ンへ。


いかがですかな？
名誉村民になってもらえますかな？

○ニセのドラゴンマスターを倒したことを覚えていない人なら、このイベントは知らないかも

# Riglordsaga2 リグロードサーガ2

|  |  |
|---|---|
| 発売日 | [illegible] |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ、マイクロキャビン |
| 価格(税別) | [illegible] |
| ジャンル | [illegible] |
| 対象年齢 | [illegible] |
| CD枚数 | [illegible] |
| 複数プレイ | [illegible] |
| 対応周辺機器等 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| 現在の開発状況 | [illegible] |

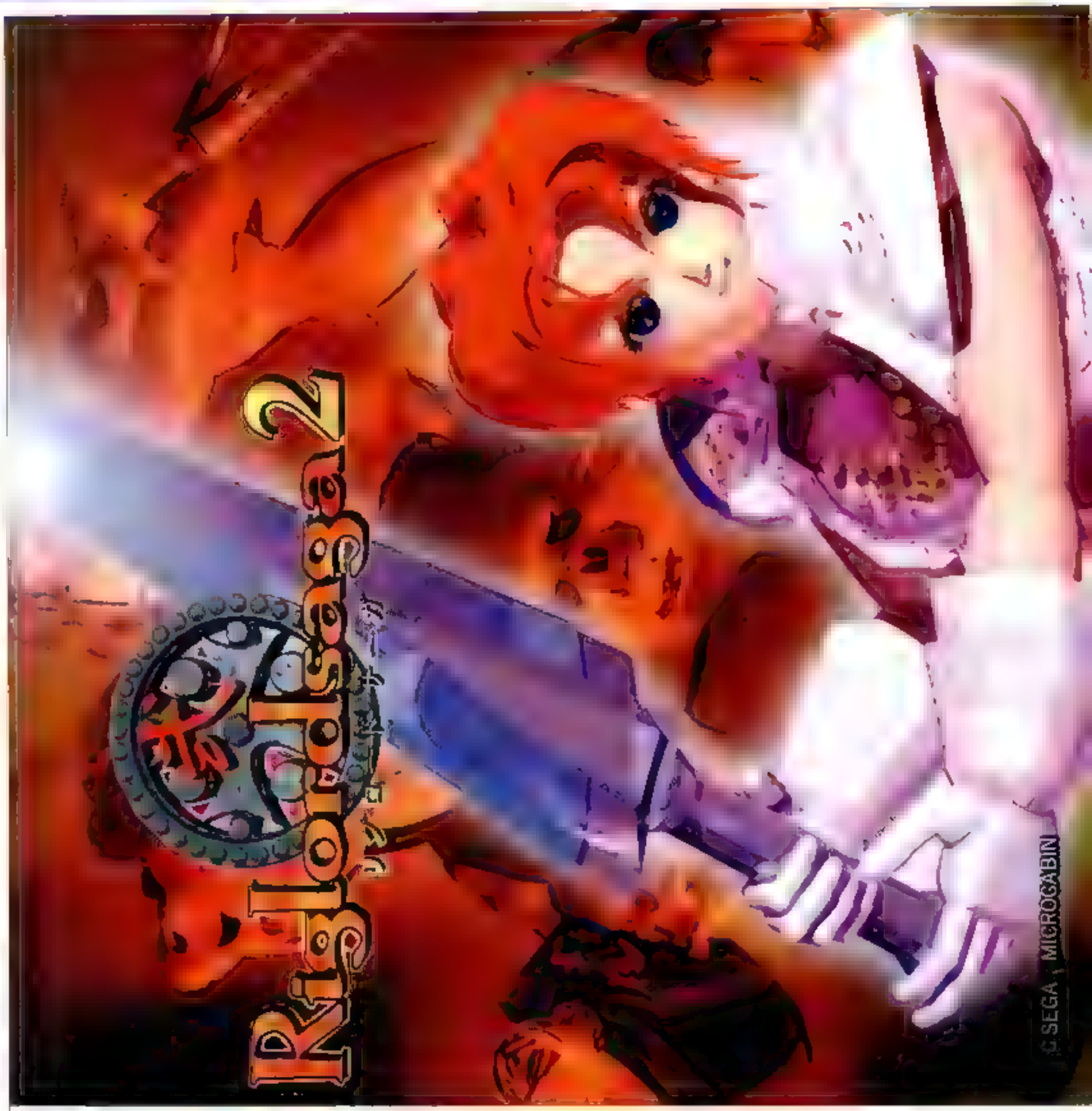
**200種類以上に及ぶ技(スキル)の内容を種類別にまとめた「系統別スキル一覧表」を掲載。融合技で使用する技の組み合わせも一挙公開しているぞ。**

## Point Guidance

[illegible]

'95年7月21日に発売された「リグロードサーガ」の続編にあたるシミュレーションRPG。各地で仲間を集めながら、フィールド移動・情報収集を行い、特定エリアで発生する戦闘をこなしていく基本システムは前作と同様。今作からは、新システムとして、技と技を掛け合わせて新しい技を生み出す「技融合」が追加されている。また、戦闘シーンでは、「高低差」の概念が導入され、敵を高所から突き落としてダメージを与えたり、斜面を滑らせて移動させたりと、より立体的な戦闘が楽しめるようになった。

○戦闘シーンでの視点変更も可能だ。



© SEGA, MICROCABIN

司書武闘本のスキル……アンシュ

| 技名 | At | Exp | 使レ | 覚レ | 種類 | 対象 | 貫通 | 消行 | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | — | 6 |  | 2 | [illegible] | 味 | ○ |  | 22 |
| [illegible] |  | 6 |  | 1 |  | 味 | ○ |  | [illegible] |
| [illegible] | 80 | 6 |  | 1 | [illegible] | 敵 | ○ | — | 7 |
| [illegible] |  | [illegible] | [illegible] | — | [illegible] | 両 | [illegible] | 4 |  |
| [illegible] | 8 | 15 | 3 | 4 | 打 | 敵 | ○ | 3 | 0 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 6 | 7 | [illegible] | 敵 | × |  |  |
| [illegible] | 6 | 3 | 8 | 10 | 打 | 敵 | ○ | 4 | 0 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |  | 2 | [illegible] | 敵 | ○ | — | 40 |
| [illegible] |  |  |  |  | 打 | 敵 |  | 3 |  |
| [illegible]のカマ | 24 | [illegible] | 7 |  | [illegible] | 敵 |  | 4 | 24 |
| [illegible] |  |  |  |  | [illegible] | 敵 |  | 0 |  |
| [illegible] | [illegible] | 26 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 敵 | [illegible] | — | [illegible] |
| [illegible] |  |  |  |  | [illegible] | 敵 | × | 4 | 30 |

●精霊術法のスキル……カムイ(人間)

| 技名 | At | Exp | 使レ | 覚レ | 種類 | 対象 | 貫通 | 消行 | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] |  | [illegible] |  |  | [illegible] | 自 | - | 0 |  |
| [illegible] |  | 10 |  | 2 | 補 | 敵 | ○ | 4 | 0 |
| [illegible] |  | [illegible] | [illegible] | — | [illegible] | 自 | - | 0 |  |
| [illegible] |  | [illegible] | 3 | 3 | 補 | 自 | - | 0 |  |
| [illegible] | 8 | 27 | 4 | 5 | [illegible] | 敵 | ○ | 0 | [illegible] |
| [illegible] | 0 | 37 | 6 | — | 補 | 敵 | ○ | 4 | 0 |
| [illegible] |  | 8 |  | 10 | [illegible] | 両 | × | 1 |  |
| [illegible] |  | 122 | 11 | — | 補 | 敵 | ○ | 4 | 0 |
| [illegible] |  | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 補 | [illegible] |  | 0 |  |
| [illegible]のマウ |  | 6 | 4 | 15 | [illegible] | 味 | ○ | 0 | 30 |
| [illegible] |  |  |  |  | [illegible] | 敵 |  | 0 |  |
| [illegible] | — | [illegible] | 9 | 26 | [illegible] | 味 |  | 0 | 50 |
| [illegible] |  | [illegible] |  |  | 打 | 敵 |  | 4 | [illegible] |
| [illegible] | 24 | [illegible] | 24 |  | 打 | 敵 | ○ | 0 | 0 |
| [illegible] |  |  |  |  | [illegible] |  |  | 1 |  |

●攻撃魔法のスキル……ラスティ キング

| 技名 | At | Exp | 使レ | 覚レ | 種類 | 対象 | 貫通 | 消行 | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アイ[illegible]ボール | [illegible] | 4 |  | 1 | 魔 | 敵 | × | 0 |  |
| サンダ | 50 | 4 | 2 | 2 | 魔 | 敵 | ○ | 0 | 22 |
| フリー[illegible]ング | [illegible] | 5 |  | 3 | 魔 | 敵 | × | 0 |  |
| ファイアブラスト | 130 | 8 | 4 | 5 | 魔 | 敵 | × | 0 | 28 |
| エナジ[illegible]レイン |  | [illegible] |  |  | 魔 | 両 | ○ | 0 |  |
| フリーズブラスト | 120 | 12 | 6 | 7 | 魔 | 敵 | ○ | 0 | 43 |
| [illegible]ライス |  | 14 |  | — | 魔 | 敵 | ○ | 0 |  |
| [illegible] | 150 | 16 | 8 | 9 | 魔 | 敵 | ○ | 0 | 69 |
| サンダ[illegible]ブラスト |  | [illegible] | [illegible] | 11 | 魔 | 敵 | ○ | 0 |  |
| マジックドレイン | — | 30 | [illegible] | — | 魔 | 両 | ○ | 0 |  |
| [illegible] | [illegible] | 3 | 1 |  | 魔 | 敵 | ○ | 0 |  |
| グラビ[illegible]プレス | [illegible] | 48 | 12 | 13 | 魔 | 敵 | × | 0 | 73 |
| [illegible] |  |  |  |  | 魔 | [illegible] |  | 0 | [illegible] |
| [illegible] | 200 | 56 | 4 | 5 | 魔 | 敵 | ○ | 0 | 86 |
| [illegible] |  |  |  |  | 魔 | 敵 |  | 0 | [illegible] |
| サンダ[illegible]スト | [illegible] | 64 | 6 | [illegible] | 魔 | 敵 | ○ | 0 | [illegible] |
| [illegible] |  |  |  |  | 魔 | 敵 |  | 0 |  |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |  |  | 魔 | 敵 | ○ | 0 | [illegible] |
| [illegible] |  |  |  |  | 魔 | 敵 |  | 0 |  |
| [illegible] | 140 |  | [illegible] | [illegible] | 魔 | 敵 |  | 0 |  |
| [illegible] |  |  |  |  | 魔 | 敵 |  | 0 |  |
| ダーク[illegible] |  |  |  |  | 魔 | 敵 |  | 0 |  |
| [illegible] |  |  |  |  | 魔 | 敵 |  | 0 |  |

●神聖魔法のスキル……ラスティ キング

| 技名 | At | Exp | 使レ | 覚レ | 種類 | 対象 | 貫通 | 消行 | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] |  | 1 |  |  |  | 味 |  | — |  |
| ホーリ[illegible]キュア |  | 4 | 1 | 1 | [illegible] | 味 |  | — | 14 |
| [illegible]キュア |  | 3 |  | 3 |  | 味 |  | — |  |
| メガヒ[illegible]リング |  | [illegible] | 5 | 6 |  | 味 | ○ | — | [illegible] |
| [illegible]レイ |  | [illegible] | 6 | 9 | 魔 | 敵 |  |  | [illegible] |
| キュアヒ[illegible]リング |  | 60 | 0 | 11 |  | 味 | ○ |  | 30 |
| [illegible] |  |  |  |  |  | [illegible] |  | — | 1 |
| [illegible] | 140 |  |  | 6 | 魔 | 敵 |  | — | [illegible] |
| [illegible] |  |  |  |  |  |  |  | — |  |
| [illegible] |  |  |  |  |  | 味 | ○ | — | 0 |
| [illegible] |  |  |  |  |  |  |  | — |  |

●防御待機のスキル……全キャラクタ

| 技名 | At | Exp | 使レ | 覚レ | 種類 | 対象 | 貫通 | 消行 | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] |  | 4 |  |  | 補 | [illegible] |  |  |  |
| [illegible] |  |  | 2 | 3 | 補 | [illegible] |  | 0 | 0 |
| [illegible] |  | [illegible] | 3 |  |  |  | × |  | 0 |
| [illegible] |  | [illegible] | 5 | 7 | 補 | [illegible] |  | 0 | 0 |
| [illegible] |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| [illegible] |  | [illegible] |  |  | 補 |  |  |  |  |
| [illegible] |  |  |  |  |  |  |  | 0 |  |
| [illegible] |  |  |  |  | 補 | [illegible] |  |  | 0 |
| [illegible] |  |  |  |  | 補 |  |  |  |  |
| [illegible] |  |  |  |  | 補 |  |  | 0 | 5 |
| [illegible] |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Riglordsaga 2
リグロードサーガ

「融合技」を開発するには、技（スキル）と技を融合させるだけだ。ものによっては、融合技と技を組み合わせて、さらに新しい融合技となるものもある。しかし、200種類以上に及ぶすべての技が、融合技に関係しているわけではない。融合技とは無縁の技も存在する。そのため、どの技がどの融合技に対応しているかを知ることが重要になってくる。ここでは融合技の一覧表を掲載してみた。これを見れば、キャラクタが新たに取得した技が、融合可能な技かどうかが一目でわかるので活用してほしい。なお、融合技の中には、「祝砲」や「熊の踊り」といった、役にたたないばかりでなく、無駄に行動ポイントやMPを消費するものもある。そのような技については割愛しているので注意してほしい。

## 融合技一覧表

| 組み合わせる技 | 融合技 |
|---|---|
| ヘビーストライク＋火炎呪文 | フレアストライク |
| [illegible] | [illegible] |
| メガスラッシュ＋氷呪文 | アイススラッシュ |
| [illegible] | [illegible] |
| ヒートドライブ＋[illegible] | シャイントライブ |
| 裂破斬＋[illegible] | [illegible] |
| 地裂拳＋ヘルズファイア | 爆裂斬 |
| 円空斬＋サンダ | 雷神斬 |
| 烈風斬＋サンダーストーム | 風神拳 |
| 裂空斬＋ダークマター | [illegible] |
| ビーストダイブ＋[illegible] | アースダイブ |
| 放す＋メガヒーリング | ヒールダイブ |
| [illegible] | [illegible] |
| ウィンド＋サンダ | ウィンドカッタ |
| ドラゴンブレス＋[illegible] | ファイアストーム |
| ドラゴンダイブ＋[illegible] | [illegible] |
| HP盗む＋[illegible]呪文 | MP盗む |
| MP盗む＋カオスサイト | LV盗む |
| スパイラルアロー＋ファイアボール | フレイムアロー |
| [illegible]＋サンダーブラスト | イナズマショット |
| マルチアロー＋[illegible] | [illegible] |
| オメガアロー＋地獄波 | [illegible] |
| [illegible]＋風呪文 | [illegible] |
| 手投げ弾＋[illegible] | [illegible] |
| 眠り爆弾＋スターライト | [illegible] |
| 大筒＋[illegible] | [illegible] |
| [illegible]＋地獄火波 | [illegible] |
| ボムスロー＋ファイアボール | フレイムスロー |
| ボムスロー＋ファイアブラスト | クエイクスタンプ |
| スタンプ＋回復呪文 | ヒールスタンプ |
| キルクロー＋雷呪文 | サンダークロー |
| 黄泉の死者＋エナジードレイン | 死神のカマ |
| 巨人の腕＋くぐつ | [illegible] |
| 怒りの人々＋[illegible] | 自爆弾 |

## 系統別スキル一覧表&表の見方

表中の記号は以下のことを表している。At…攻撃力、Exp…経験値、使レ…技の使用可能レベル、覚レ…技を覚えるレベル、種類…技の種類（打…打撃、魔…魔法、回…回復、補…魔法系補助、融…融合技）、対象…攻撃目標（自…自分、味…味方、敵…敵モンスター、両…敵と味方両方、地…地面）、貫通…（×…目標、壁を貫通しない、○…壁以外貫通、[illegible]…全て貫通）、消行…消費行動ポイント、MP…技使用時のMP

●剣技のスキル……………ミュウ（人間）　ホークアイ

| 技名 | At | Exp | 使レ | 覚レ | 種類 | 対象 | 貫通 | 消行 | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ストライク | [illegible] | 4 | 1 |  | 打 | 敵 | × | 1 | 0 |
| スラッシュ | 0 | [illegible] | 2 | 3 | 打 | 敵 | × | 2 | 0 |
| [illegible] | 6 | 1 | 3 |  | 融 | 敵 |  | 2 | [illegible] |
| [illegible] | 8 | 1 | 4 | 6 | 打 | 敵 | ○ |  | 0 |
| メガスラッシュ | 8 | [illegible] | [illegible] | 8 | 打 | 敵 | [illegible] | 4 | 0 |
| [illegible] | 8 | 2 | 8 | 10 | 打 | 敵 | × | 2 | 0 |
| ヘビーストライク | 8 | [illegible] | 10 | 3 | 打 | 敵 | × | 0 | 0 |
| フレアストライク | 6 | 64 | 2 | − | 融 | 敵 |  | 0 | 9 |
| [illegible] | 20 | 5 | [illegible] | − | 融 | 敵 |  | 2 | [illegible] |
| ヒートドライブ | 24 | 3 | [illegible] | 20 | 打 | 敵 | ○ | 1 | 0 |
| アイススラッシュ | 24 | [illegible] | 22 |  | 融 | 敵 |  | 4 | 6 |
| [illegible] | 24 | 233 | 25 | 26 | 打 | 敵 | ○ | 0 | 0 |
| [illegible] | 24 | 249 | 28 | − | 打 | 敵 | ○ | 2 | 0 |
| 剣の舞い | 32 | 309 | 29 |  | 打 | 敵 | ○ | 4 | 0 |
| [illegible] | 32 | 34 | 32 |  | 融 | 敵 |  | [illegible] | [illegible] |
| シャイントライブ | 40 | 408 | 34 |  | 融 | 敵 |  | 2 | 3 |

●忍術のスキル……………アスカ

| 技名 | At | Exp | 使レ | 覚レ | 種類 | 対象 | 貫通 | 消行 | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 斬る | 0 | 4 |  |  | 打 | 敵 | × | 0 | 0 |
| 円空斬 | 8 | [illegible] | 2 | 3 | 打 | 敵 | × | 0 | 0 |
| [illegible] | 8 | [illegible] | 3 | − | 融 | 敵 | ○ | 0 | 9 |
| [illegible] | 8 | 14 | 5 | 7 | 打 | 敵 | × | 2 | 0 |
| [illegible] | 8 | 16 | 6 | − | 打 | 敵 | × | 0 | 0 |
| [illegible] | 8 | [illegible] | 8 | − | 融 | 敵 |  | [illegible] | 2 |
| [illegible] | 6 | 54 | 9 | 10 | 打 | 敵 | × | 0 | 0 |
| 地裂拳 | [illegible] | [illegible] | 2 | 3 | 打 | 敵 |  | 2 | 0 |
| [illegible] | [illegible] | 80 | 15 | 6 | 打 | 敵 | ○ | 1 | 0 |
| 爆裂斬 | 24 | [illegible] | 6 |  | 融 | 敵 | ○ | 2 | 18 |
| [illegible] | 24 | [illegible] | [illegible] | 19 | 打 | 敵 | × | 0 | 0 |
| 雷神斬 | 32 | [illegible] | 10 |  | 融 | 敵 | ○ | 4 | [illegible] |
| 山嵐 | 32 | [illegible] | 20 | 22 | 打 | 敵 | ○ | 4 | 0 |
| [illegible] | 32 | [illegible] | 22 |  | 打 | 敵 | ○ | 4 | 0 |
| [illegible] | 32 | 94 | 23 | 24 | 打 | 敵 |  | 2 | 0 |
| 風神拳 | 32 | 233 | 25 |  | 融 | 敵 | ○ | 3 | [illegible] |
| [illegible] | 40 | [illegible] | [illegible] |  | 融 | 敵 | [illegible] | 4 | [illegible] |

●鳥のスキル……………カムイ（鳥）　ホークアイ

| 技名 | At | Exp | 使レ | 覚レ | 種類 | 対象 | 貫通 | 消行 | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] |  | 0 | 1 | 1 | 補 | 自 | − | 0 |  |
| 上昇 |  | [illegible] | 1 | 1 | 補 | 自 | − | [illegible] | 0 |
| 下降 | − | [illegible] | 1 | [illegible] | 補 | 自 | − |  | 0 |
| つかむ |  |  | 2 | 2 | 打 | 両 | ○ | [illegible] |  |
| 放す |  | [illegible] | 2 | 2 | 打 | 両 | ○ | [illegible] |  |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 2 |  | 融 | 敵 | ○ | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 8 | 2 | 4 | 6 | 打 | 敵 | × | 0 | − |
| ソニックダイブ | 8 | [illegible] | [illegible] | 9 | 打 | 敵 |  | 1 |  |
| ビーストダイブ | [illegible] | [illegible] | 0 | 5 | 打 | 敵 | ○ | 0 |  |
| アースダイブ |  | 39 | 3 |  | 融 | 地 | ○ |  |  |
| [illegible] |  | [illegible] | [illegible] | 8 | 補 | 敵 | [illegible] |  | − |
| ヒールダイブ |  | 240 | 8 |  | 融 | 味 |  | 2 | [illegible] |
| [illegible] | 24 | [illegible] | 23 | 25 | 打 | 敵 | ○ | 2 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 28 |  | 融 | 敵 |  | 2 | [illegible] |

●竜の技のスキル……………ミュウ（竜）

| 技名 | At | Exp | 使レ | 覚レ | 種類 | 対象 | 貫通 | 消行 | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] |  | [illegible] | 1 | 1 | 補 | 自 |  | 0 |  |
| [illegible] |  |  |  |  | 補 | 自 |  | 0 |  |
| 上昇 |  | [illegible] |  |  | 補 | 自 | − | [illegible] |  |
| 下降 |  |  |  |  | 補 | 自 | − | [illegible] |  |
| ウィンド | 0 | 8 | 1 | 1 | 打 | 敵 | × | 0 | − |
| [illegible] |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 放す |  | [illegible] | 2 | 2 | 打 | 両 |  | 0 |  |
| [illegible] |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| [illegible] | 8 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 打 | 敵 | × | 2 |  |
| ウィンドカッター | 8 | [illegible] | 6 | − | 融 | 敵 | [illegible] | 0 | 30 |
| [illegible] |  | 44 |  | − | 補 | 敵 |  |  |  |
| [illegible] | [illegible] | 64 | 12 | 4 | 打 | 敵 | ○ |  |  |
| [illegible] |  | [illegible] |  |  | 補 | 敵 | [illegible] | [illegible] |  |
| ドラゴンブレス | 24 | 127 | 19 | 20 | 打 | 敵 | ○ | 1 | − |
| [illegible] |  | [illegible] | [illegible] |  | 打 | 敵 |  |  |  |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |  | 融 | 敵 |  | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

●盗賊技のスキル……………シラナミ

| 技名 | At | Exp | 使レ | 覚レ | 種類 | 対象 | 貫通 | 消行 | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 金を盗む |  | 6 |  | [illegible] | 打 | 敵 | × | 0 |  |
| アイテムを盗む |  | 10 | 2 | 2 | 打 | 敵 | [illegible] | 0 |  |
| 技を盗む |  | 20 | 3 | 3 | 打 | 敵 | × | 0 |  |
| [illegible] |  | 33 | 3 |  | 融 | 敵 | ○ |  | 2 |
| HP盗む |  | [illegible] | 6 | [illegible] | 打 | 敵 | × |  |  |
| [illegible] |  | [illegible] | 0 | [illegible] | 打 | 敵 | ○ | 2 |  |
| MP盗む |  | 44 | 3 | − | 融 | 敵 | × |  | 0 |
| [illegible] |  | 178 | 6 | 9 | 打 | 敵 | ○ | 2 | − |
| [illegible] |  | 220 | [illegible] | [illegible] | 打 | 味 |  | 2 |  |
| [illegible] |  | 364 | 22 | 24 | 打 | 味 | ○ | 2 |  |
| [illegible] |  | [illegible] | 25 | 26 | 打 | 敵 | ○ | 4 |  |
| 心を盗む |  | [illegible] | 28 | 30 | 補 | 敵 | [illegible] | 1 |  |
| LV盗む | [illegible] | [illegible] | 30 |  | 融 | 敵 | × | 2 | [illegible] |

●弓のスキル……………シラナミ　ナスナ

| 技名 | At | Exp | 使レ | 覚レ | 種類 | 対象 | 貫通 | 消行 | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | 0 | 4 |  | 1 | 打 | 敵 | [illegible] | 0 |  |
| スパイラルアロー | 0 | 6 | 2 | 2 | 打 | 敵 |  |  |  |
| [illegible] | 16 | 15 | 3 |  | 融 | 敵 | [illegible] | 2 | 8 |
| [illegible] | 8 | [illegible] | 4 | [illegible] | 打 | 敵 | ○ | 3 |  |
| マルチショット | 8 | [illegible] | 5 | 6 | 打 | 敵 | [illegible] | 2 |  |
| フレイムアロー | [illegible] | [illegible] | 8 |  | 融 | 敵 | ○ |  | [illegible] |
| イナズマショット | 16 | [illegible] | [illegible] |  | 融 | 敵 | ○ | 0 | 0 |
| マルチアロー | 6 | [illegible] | [illegible] | 14 | 打 | 敵 | ○ | 2 | − |
| オメガアロー | 24 | [illegible] | [illegible] | 9 | 打 | 敵 | [illegible] | 1 |  |
| [illegible] | 24 | [illegible] | 9 | 20 | 打 | 敵 | ○ | 3 |  |
| [illegible] | 24 | [illegible] | 22 | − | 融 | 敵 |  | 3 | [illegible] |
| ロングショット | 32 | 384 | 24 | 26 | 打 | 敵 | ○ | 1 |  |
| クエイクショット | 32 | [illegible] | 29 |  | 融 | 敵 |  | 4 | 23 |

●砲術のスキル……………タタラ

| 技名 | At | Exp | 使レ | 覚レ | 種類 | 対象 | 貫通 | 消行 | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | 6 |  | 1 | 打 | 敵 | ○ | [illegible] |  |
| 手投げ弾 | 8 | 8 |  | 2 | 打 | 敵 | ○ | 3 |  |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |  | 融 | 敵 | ○ |  | 6 |
| [illegible] | 8 | [illegible] | 3 | 4 | 打 | 敵 | ○ | [illegible] |  |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 5 | 6 | 打 | 敵 | ○ |  |  |
| 眠り爆弾 |  | [illegible] | [illegible] | 3 | 補 | 敵 |  | 3 |  |
| [illegible] |  | [illegible] | [illegible] | 1 | 補 | 敵 |  | 3 |  |
| [illegible] |  | [illegible] | [illegible] | 3 | 補 | 敵 |  | 3 |  |
| [illegible] | [illegible] | 45 | 4 |  | 融 | 敵 | ○ | 2 | [illegible] |
| [illegible] | 24 | [illegible] | 16 |  | 融 | 敵 | ○ | 3 | 19 |
| 大筒 | 32 | 227 | 17 | 18 | 打 | 敵 | ○ | 1 |  |
| [illegible] |  | 320 | 19 |  | 融 | 敵 |  | 3 | [illegible] |
| [illegible] | 40 | [illegible] | [illegible] | 23 | 打 | 敵 | ○ | [illegible] |  |
| [illegible] | 32 | 333 | 25 | − | 融 | 敵 | ○ | [illegible] | 25 |
| [illegible] | 32 | 309 | 29 | − | 融 | 敵 |  | 4 | [illegible] |

●特殊魔法のスキル……ミュウ　ナスナ　キング

| 技名 | At | Exp | 使レ | 覚レ | 種類 | 対象 | 貫通 | 消行 | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | 6 |  |  | 補 | 地 | ○ | 0 | [illegible] |
| [illegible] |  | 6 |  |  | 補 | 地 | ○ | 0 | [illegible] |
| [illegible] |  | 6 | 2 | 2 | 補 | 地 | ○ | 0 | 5 |
| [illegible] |  | [illegible] | 2 | 3 | 補 | 敵 | ○ | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] |  | 3 | [illegible] |  | 補 | 敵 | ○ | 0 | 8 |
| [illegible] |  | [illegible] | 3 | 4 | 補 | 地 | × | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] |  | 22 | [illegible] | 6 | 補 | 味 | ○ | 0 | [illegible] |
| [illegible] |  | 24 | 6 | [illegible] | 補 | 地 | ○ | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] |  | 28 | [illegible] | 8 | 補 | 味 | ○ | 0 | [illegible] |
| [illegible] |  | 40 | 8 | [illegible] | 補 | 敵 | ○ | 0 | [illegible] |
| くぐつ | − | 57 | 9 | − | 補 | 敵 | ○ | 0 | [illegible] |
| 透明化 |  | 60 | 10 |  | 補 | 自 |  | 0 | 15 |
| [illegible] |  | [illegible] | [illegible] |  | 補 | 敵 | ○ | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] |  | 38 | 12 | 13 | 補 | 両 |  | 3 | 30 |
| [illegible] |  | [illegible] | 14 | 5 | 補 | 味 | ○ | [illegible] |  |
| [illegible] |  | 34 | 16 | − | 補 | 敵 | ○ | 0 | 15 |
| [illegible] |  | [illegible] | 6 | [illegible] | 補 | 敵 | ○ | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] |  | 80 | 18 | 9 | 補 | 敵 | ○ | 0 | [illegible] |
| [illegible] |  | [illegible] | [illegible] | [illegible] |  | 地 |  | 0 | 3 |
| カオスサイト |  | [illegible] | [illegible] |  | 補 | 敵 |  | 0 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |  | [illegible] | 補 | 味 | ○ |  | [illegible] |

●帽の技のスキル……………カムイ（帽）

| 技名 | At | Exp | 使レ | 覚レ | 種類 | 対象 | 貫通 | 消行 | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | − | [illegible] |  |  | 補 | 自 | − | 0 |  |
| [illegible] | [illegible] | 4 | 1 |  | 打 | 敵 | × | 0 |  |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |  | [illegible] | 打 | 敵 |  | [illegible] |  |
| キルクロー | 8 | 9 | [illegible] | [illegible] | 打 | 敵 | × | [illegible] |  |
| [illegible] |  |  | 4 |  | 融 | [illegible] |  |  | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |  |  | [illegible] | 打 | 敵 | × |  |  |
| [illegible] |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| [illegible] |  | [illegible] |  | [illegible] | 打 | 敵 |  |  |  |
| [illegible] | 4 |  |  |  | 融 | 敵 |  | 4 |  |
| [illegible] | 24 | [illegible] | [illegible] |  | 打 | 敵 | ○ | [illegible] |  |
| [illegible] |  |  | [illegible] |  | 打 | 敵 | × |  |  |
| [illegible] |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| [illegible] | [illegible] |  |  |  | 融 | 敵 |  |  |  |
| [illegible] |  |  | [illegible] |  | 融 | [illegible] |  |  | [illegible] |
| [illegible] |  |  | [illegible] |  | 融 | 敵 | × | [illegible] | [illegible] |

バーチャコップ2

|  |  |
|---|---|
| 発売日 | 発売中('96年11月22日) |
| 発売元 | セガ |
| 開発元 | セガ(AM2研) |
| 価格(税別) | 5800円 |
| ジャンル | 3Dシューティング |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 2人同時 |
| 対応周辺機器等 | バーチャガン、シャトルマウス |
| バックアップメモリー | 10・プレイデータ、ハイスコア |
| コンティニュー等 | コンティニュー |
| 現在の開発状況 | 100% |

**バーチャシティの守護者を名乗る者として必要な、『バーチャコップ2』の攻略最重要地点を一気に紹介。知ってるとオトクな裏ワザも載ってるよ。**

## Point Guidance

### テロリストの野望からCityを守れ

セガの業務用基板「モデル2」を使った人気ガンシューティングの移植作。「バーチャコップ2」では、ステージの途中にカーチェイスシーンや、分岐点をもうけ、さらに迫力ある展開を演出している。もちろんバーチャガンを使用してのプレイをオススメするぞ。

○派手なエフェクトとシビアな難易度のバランスが◎

○事件解決のためとはいえ、ちょっと人様を殺め過ぎちゃぁおりませんかねぇ…

バーチャコップ2
VIRTUA COP 2
POLICE
POLICE
POLICE

©SEGA

## STAGE 3 地下鉄構内の敵出現パターン集中講座

ステージ3は、初めの駅構内～車両内から激しい攻撃を受ける。ここでは初めの敵出現パターンを伝授。特に、スタート地点から改札までと、分岐後の2つのコースを、それぞれ重点的に見ていくことにしよう。

○地下鉄構内も敵に占拠されていた

○サイトのない敵も積極的に倒そう

○連射、連射で突破できる所もある

### 敵の出現パターン

①左から中央に転がってくる3人、左から1人。②右→左→右3人→左→右→奥右→奥左→左→奥左2人→奥中央→奥右→左から中央に転がってくる敵と、ラッシュだ。

○アイテムを忘れずに

○狙いを左右に振ろう

## コース分岐左「ARCADE LINE」

コース自体も短く、ほとんどが車両内の戦闘なので、敵の出現パターンを覚えなくても連射でなんとかなるぞ。

○車内での銃撃戦が繰り広げられる

## コース分岐右「SATURN WAY」

改札出口～トンネルの間にいる敵は、的が小さく、狙いにくい。反応で撃つのではなく、待ち構えて攻撃しよう。

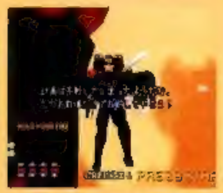
○サターンのオリジナルステージだ

## STAGE 4 対ジョー・ファング戦

最終ステージはファングとの一騎討ちが待っている。ファングはミサイルをメインに攻撃してくるが、そのミサイルを素早く相殺することで、ダメージを与えることができる。ファングの致死ダメージは15発だ。

FILE 4.
飛行船爆弾を食い止めろ

○さあ、最後の戦いだ



○速い動きに戸惑うな

# バーチャコップ2
# VIRTUA COP 2

## ウルテクでさらに快適プレイ

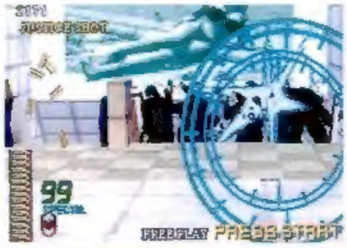
プレイ回数や全ステージクリアなどの条件が必要なウルテクも、これで一発解決だ。

### すべてのウルテクを使うための下準備

最初に、下準備として「すべての条件を満たしたことにする」というウルテクを実行しておこう。ちなみに、国内版の「バーチャコップ2」限定のウルテクだ。まず「1Pにバーチャガン、2Pにパッドを接続し、2P側のパッドで↑↓↑↓AXBYCZ」の順にコマンドを入力。音が鳴ったら入力成功だ。すると、以下に紹介しているウルテクが、すべて使用できるようになる。

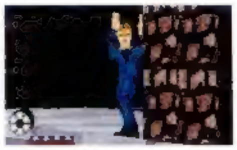
### 1 最強の武器「スペシャル」が使用できる

武器を弾数制限のないマシンガンのようにするウルテク。「セガロゴ表示中に2P側パッドで↑↑↓↓ABC」と入力する。


○弾切れのないマシンガンみたいなもの。キャラハンよりも凶悪なデカだな…

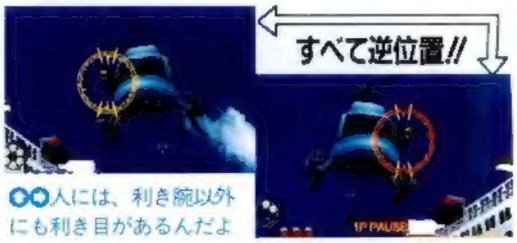
### 2 登場キャラが「BIG HEAD」になる

このウルテクは、オプション画面の「BIGHEAD」を「ON」にすればOK。これは必見、爆笑必至だぞ。


○頭だけじゃなくて、どうして手もデカいんだ？

### 3 左右が逆の「ミラーモード」

上記の「ウルテクの下準備」で開いたオプション画面にある「MIRROR」の項目を「ON」にしよう。すると敵の配置から文字まで、すべて逆のモードで遊べるぞ。

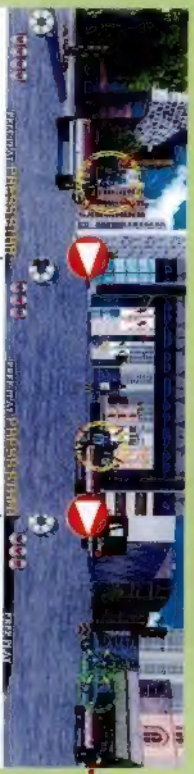

すべて逆位置!!

○○人には、利き腕以外にも利き目があるんだよ

---

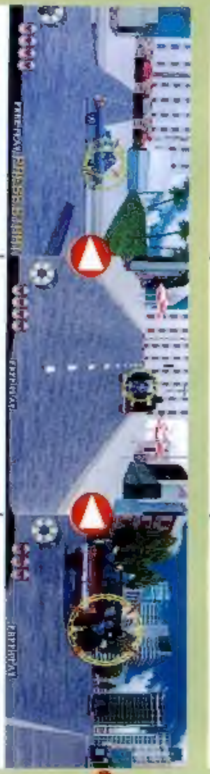
## STAGE 1 カーチェイス中の敵出現パターン完全攻略

全ステージ中もっとも簡単とはいえ、序盤から敵の数が多いステージ。その中でも、前半の山場、カーチェイスシーンに現れる敵の登場パターンを紹介。出現場所を把握し、目指せノーミスクリア！


右窓から敵が2人出現。2人目はサイト表示なし。

左窓から3人出現。しばらくすると2人出現する。

2台目の車に時間がかかると敵が出現しない。


市民と敵が近い。狙いを定める時は右から左へ。

3人出現するが、3人目の敵にはサイト表示なし。

左窓から市民が1人、右窓から敵が1人出現する。

○実はこいつら、ただの強盗団なんかじゃないんだぜ

### コース分岐左「DOWN TOWN」

このコースでは敵の車が9台出現するが、問題なのは転がってくるドラム缶。連射で対応しよう。

**敵の出現パターン**

登場順に、①左窓から右→右→右→右→左。②左窓から1人。③バイクは画面左から。④トラックから1人。⑤バイクは画面奥から。⑥左窓から左→右。⑦左窓、右窓。⑧右窓から1人。⑨右窓・左窓の計17人の敵が登場する。

### コース分岐右「Seaside Drive」

ここでは敵の車が7台登場するが、一番の難所は最初のトラック。敵が小さいので確実に狙おう。

**敵の出現パターン**

登場順に、①トラックから1人。②トラックの上から1人、中から4人、目前に1人。③左窓、右窓。④右窓、左窓。⑤トラックから1人。⑥左窓、右窓。⑦左窓、右窓。⑧左窓の2人の内1人を倒すと⑨右窓から1人。

## STAGE 2 船上の2つのルート徹底解析

中盤に差し掛かり、敵の攻撃も激しくなるステージ2。特に分岐後から敵の攻撃が激しくなってくる。ロックオンサイトが表示されない敵がステージ1より多くなってくるので、高得点を目指すなら、その動きに惑わされず、すべて倒そう。

○豪華客船と犯罪者は互いに呼び合うのだ

○コミカルなシーンも

### コース分岐左「ONE DECK」

バー、厨房、船内、甲板というルートをたどるこのコース。特に厨房は難易度が高いので気を引き締めて行け。

○狙いは気持ち左

**敵の出現パターン**

登場順に、①まず5人出現。3人同時に現れる敵の内、左の敵はサイトなし。②カウンターから4人→市民→右から3人。③スイカのカウンターは左から4人→右から7人。④画面が大きくスクロールしてから、左→右→左→右→左×3。⑤画面右のカウンターから、右→左→右×4→画面中央の順で敵が出現する。

○まずは手りゅう弾が厄介な、左隅の男を倒そう

### コース分岐右「BRIDGE」

4つの船室、バー、動力室、操縦室のルートをたどるコース。長くとどまる船室のパターンが重要になるのだ。

○狙いは中央固定

**敵の出現パターン**

登場順に、画面中央→左→中央→2人→左。2番目の船室は、中央→左→左→右→左下→右。3番目の船室。画面中央の市民の左に1人→中央→右→左→右から1人。最後は、4つ目の船室。右→左（サイトなし）→左→画面奥の右（サイトなし）→画面奥左→画面奥右→画面奥左1人（サイトなし）と同時に右→中央。

○バーのマスターも自分の運命を呪ってるだろう

# 銀河英雄伝説

| | |
|---|---|
| 発売日 | 発売中('97年12月6日) |
| 発売元 | 徳間書店 |
| 開発元 | マイクロビジョン |
| 価格(税別) | 5800円 |
| ジャンル | シミュレーション |
| 対象年齢 | 全年齢 |
| CD枚数 | 1枚 |
| 複数プレイ | 1人用 |
| 対応周辺機器等 | なし |
| バックアップメモリー | 185・プレイデータ |
| コンティニュー等 | なし |
| 現在の開発状況 | 100% |

**行き当たりばったりの戦闘を繰り広げていても首都星系を陥落させることのできない本作。そこで、敵本拠地を落とすためのイベントを一挙掲載！**

## Point Guidance

### 宇宙艦船同士の戦い

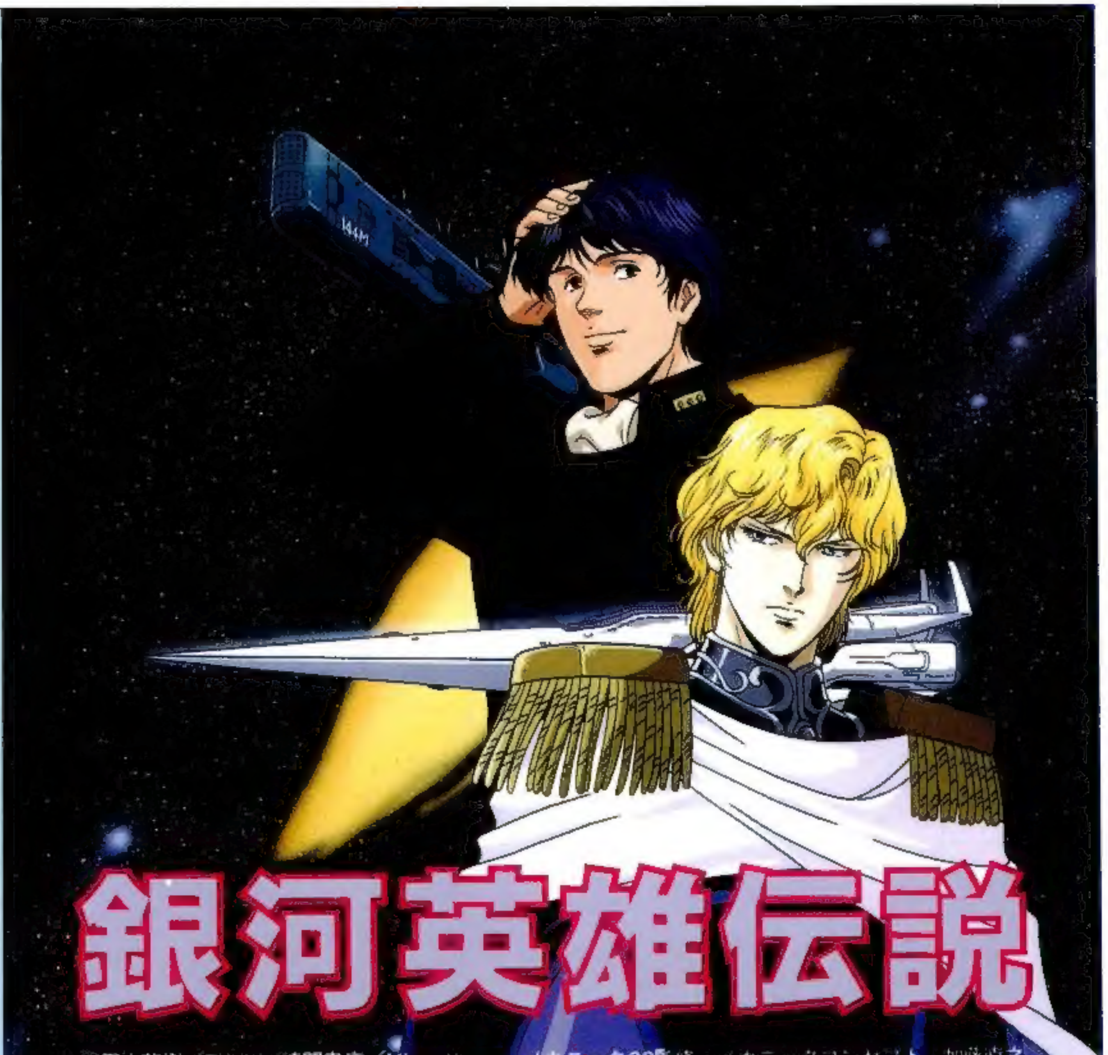
広大な宇宙を舞台に、莫大な数の宇宙艦船を操り敵を討つ戦略シミュレーション。同名の小説とマンガを元にゲーム化したものである。

ゲームは大きく、艦隊を編成したり人事を決める戦略部分と、実際に戦いを行う戦術部分の2つにわけられる。戦略部分はターン制、戦術部分はリアルタイムの進行となり、最終的に敵首都星系の制圧をすればクリアとなる。

○ファンにはたまらない、アニメーションシーンも挿入されている

帝国軍 待命中
アイゼナッハ
中将

○提督能力の把握や艦隊の編成など、戦略性がかなり高い



©田中芳樹／TKVW／徳間書店／Micro Vision メカニックCG監修・メカニックコンセプト 加藤直之

## 自由惑星同盟イベントリスト

帝国軍に比べてイベントがかなり少ない。序盤は艦隊編成数が少なくてどうすることもできず、終盤までかなりの忍耐力を要するだろう。有能な人材の階級を上げ、16艦隊組織ができるようになったところで攻めていくように。同盟軍では、十分な補給ポイントと有能な人材を揃えることと、攻め入るタイミングが、重要なポイントだ。

同盟軍 待命中
アッテンボロー
大佐

○終始苦労することになる人材関係

**33　イゼルローン要塞攻略**
487／796年5月14日
（条）ゲーム開始直後に発生する
（効）①イゼルローン星域が同盟軍のものとなる
②ヤンの功績が中将昇進に必要な条件を満たす
③シェーンコップが准将に昇進する

**34　帝国領遠征計画**
487／796年8月12日
（条）①イベント33「イゼルローン要塞攻略」が発生して90日後以降
②イゼルローン星域が同盟軍の支配下にある
③すべての同盟領土が同盟軍の支配下にある
（効）ボブランとI．コーネフが登用可能になる

**35　人事刷新**
487／796年11月1日
（条）イベント34「帝国領遠征計画」が実行されて60日が経過した
（効）①トリューニヒトが最高評議会議長となる
②シトレが引退し、クブルスリーが大将に昇進し、総合作戦本部長となる
③ロボスが引退し、ビュコックが大将に昇進し、宇宙艦隊司令官となる
④ヤンが大将に昇進する
⑤クブルスリー、ビュコック、ヤンの艦隊に所属する艦隊幕僚が1階級昇進する
⑥F．グリーンヒルが大尉に昇進する

**36　捕虜交換**
488／797年2月19日
（条）イベント8「捕虜交換」が実行された
（効）①補給ポイントが1000増加する
②バーラト星域にリンチを配置する

**37　クーデター**
488／797年3月30日
（条）①イベント36「捕虜交換」が実行されて40日後以降
②イゼルローン星域が同盟軍支配下にある
（効）①クブルスリーは登用不可能となり、代理としてバーラト星域にドーソンが配置される。同時に統合作戦本部長がクブルスリーからドーソンに代わる
②バーラト、エルゴン、ジャムシード、ケムリ、ランテマリオ、ライガール、エリューセラ、バーミリオン星域がクーデター軍の支配下となる
③正規軍の指揮官はすべてイゼルローン星域に配置される。クーデター軍に加わった指揮官はすべてバーラト星域に配置される
④自動的に日数が14日経過する

**38　クーデター終結**
488／797年8月1日
（条）①バーラト星域に存在するクーデター軍艦隊がすべて戦闘不能となった
②アルテミスの首飾りが破壊された
（効）？

**39　亡命受入**
488／797年9月9日
（条）イベント15「捕虜引見」が発生した直後
（効）？

**40　移動要塞出現**
489／798年4月14日
（条）イベント22「要塞移動」が発生した
（効）ガイエスブルグ要塞が、イゼルローン星域に出現する

**41　要塞爆発**
（条）イベント23「要塞移動」が発生した
（効）ガイエスブルグ要塞が爆発する

**42　要塞占領**
（条）イベント24「要塞占領」が発生した
（効）イゼルローン要塞が爆発する

**43　銀河帝国正統政府樹立**
489／798年8月20日
（条）イベント26「皇帝誘拐」が発生して30日後
（効）？

**44　第14・15艦隊創設**
489／798年12月24日
（条）イベント30「フェザーン制圧」が発生した
（効）①第14・15艦隊を、補給ポイントの消費なしで編成できる
②第16艦隊枠が使用可能になる

**45　国防委員長との会見**
490／799年2月14日
（条）①イベント30「フェザーン制圧」が発生した
②ヤン艦隊がバーラト星域に存在している
（効）同盟軍の勝利条件が変更される。以後はラインハルトが戦死した場合、同盟軍プレイヤーの勝利となる

**46　ヤンのプロポーズ**
490／799年5月5日
（条）①イベント30「フェザーン制圧」が発生している
②①の条件以後、ヤン艦隊とラインハルト艦隊が会戦する最初のターン
（効）ヤンがフレデリカにプロポーズする

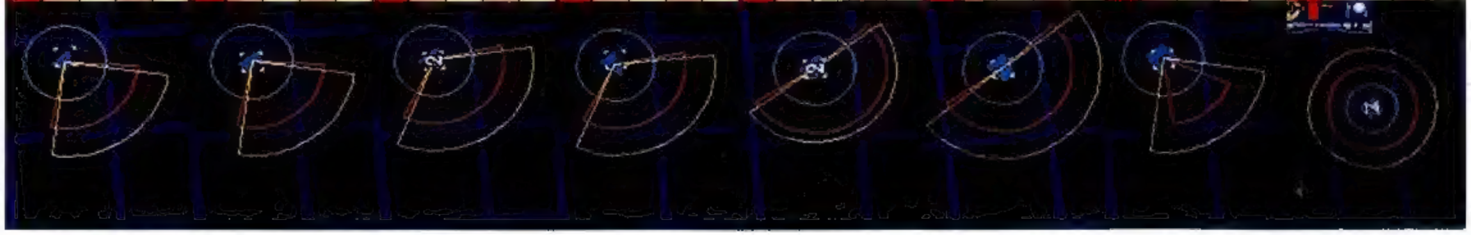
**47　同盟降伏**
490／799年5月5日
（条）イベント31「ハイネセン攻撃」が発生している
（効）？

**48　ヤンとの会見**
490／799年5月7日
（条）イベント46「同盟降伏」の2日後
（効）？

# 銀河英雄伝説

## 陣形による攻撃力の違い

艦隊自体の物理的な能力値は、艦艇の種類に加え、どの陣形を選択したかでずいぶんと変わってくる。陣形ごとによる能力値と攻撃力は以下に記したとおり。相手との距離、射程範囲などを考慮し、作戦ごとに随時変更していこう。



| 陣形 | 長距離 | 中距離 | 短距離 | 移動力 | 防御力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 密集横陣 | ○ | ○ | × | × | △ |
| 横陣 | △ | △ | × | ○ | ○ |
| 密集楔陣 | △ | △ | △ | △ | △ |
| 楔陣 | × | × | △ | ○ | ○ |
| 密集縦陣 | × | × | ○ | ○ | × |
| 縦陣 | × | × | ○ | ○ | △ |
| 凹陣 | ○ | ○ | △ | × | × |
| 方陣 | × | × | × | × | × |

## 銀河帝国イベントリスト

イベントが豊富に存在する帝国軍。当然その分戦況を有利に進められる。ただし帝国軍のイベントには、オーベルシュタインが生存している場合と、キルヒアイスが生存している場合の2種類存在する。表中では、前者の場合をa、後者の場合はbと記した。パターンによってイベントが変化するので注意していくこと。

### 表を見る上での注意点

表中の?は、イベントでなんらかの効果が得られることを、（条）はイベントの発生条件を、（効）はイベントで起こる効果を表します。また、イベントの日付は基準で、必ずしもその日とは限りません。

---

**1　イゼルローン陥落**
487年／796年5月14日
（条）イベント33「イゼルローン要塞攻略」が実行された
（効）イゼルローン要塞が同盟軍のものになる

**2　オーベルシュタイン登用**
487年／796年5月24日
（条）イベント1「イゼルローン陥落」が発生して10日後
（効）●よかろうを選択
①オーベルシュタインがゲームに登用可能になる
②オーベルシュタインが少将に昇進する
③キルヒアイスが中将に昇進する
●いいたいことはそれだけか?　を選択
オーベルシュタインが死亡する
②キルヒアイスが中将に昇進する

**3　計画発覚**
487／796年8月12日
（条）イベント34「帝国領遠征計画」が発生した
（効）メッセージのみ

**4　迎撃作戦**
487／796年10月1日
（条）①オーベルシュタインが参謀長になっている
②イベント34「帝国領遠征計画」が発生して6日経過した
（効）?

**5　皇帝崩御**
487／796年10月14日
（条）487／796年10月1日～488／797年1月31日の間にランダムで発生
（効）皇帝が死亡する

**6a　新皇帝即位**
487／796年10月21日
（条）①オーベルシュタインが参謀長になっている
②イベント5「皇帝崩御」の7日後
（効）①エルウィン・ヨーゼフが新皇帝として即位する
②ミュッケンベルガーが引退する
③ラインハルトが宇宙艦隊司令長官に任命される
④キルヒアイスが上級大将に昇進する
⑤オーベルシュタインが中将に昇進する

**6b　新皇帝即位**
487／796年10月21日
（条）①キルヒアイスが参謀長になっている
②イベント5「皇帝崩御」の7日後
（効）①エルウィン・ヨーゼフが新皇帝として即位する
②ミュッケンベルガーが引退する
③ラインハルトが宇宙艦隊司令長官に任命される
④キルヒアイスが上級大将に昇進する

**7a　リンチへの指示**
487／796年11月7日
（条）①オーベルシュタインが参謀長になっている
②イベント6a「新皇帝即位」が実行されて14日後以降
（効）①リンチにクーデターを指示する

**7b　リンチへの指示**
487／11月7日
（条）①キルヒアイスが参謀長になっている
②イベント6b「新皇帝即位」が実行されて14日後以降
（効）リンチにクーデターを指示する

**8　捕虜交換**
488／797年2月19日
（条）イベント7「リンチへの指示」が実行されて14日後以降
（効）?

**9　リップシュタット盟約**
488／797年3月14日
（条）①イベント5「皇帝崩御」が実行されて161日後以降
②イゼルローン星域を除く帝国領土に同盟軍艦隊が侵入していない
（効）?

**10　オーディン脱出**
488／797年3月21日
（条）①イベント9「リップシュタット盟約」が実行されて5日後以降
②イゼルローン星域を除く帝国領土に同盟軍艦隊が侵入していない
（効）?

**11　ヴェスターラント核攻撃**
488／797年8月15日
（条）①オーベルシュタインが参謀長である
②正規軍が、アイゼンヘルツの隣接星域のいずれかを占領した
（効）メッセージのみ

**12　同盟軍のクーデター**
488／797年3月21日
（条）①オーベルシュタインが参謀長である
②イベント10「オーディン脱出」が発生した
（効）メッセージのみ

**13　ブラウンシュバイク自殺**
488／797年9月7日
（条）アイゼンヘルツ星域の貴族艦隊がすべて戦闘不能となった
（効）①ブラウンシュバイクが自殺する
②リッテンハイムが死亡する
③連合軍が支配していた全星域は正規軍のものとなる

**14　讒言**
488／797年9月8日
（条）①オーベルシュタインが参謀長である
②イベント13「ブラウンシュバイク自殺」が実行された
（効）?

**15a　捕虜引見**
488／797年9月9日
（条）①オーベルシュタインが参謀長である
②イベント14「讒言」が発生している
（効）①正規軍に投降した指揮官は、以後通常の指揮官として登用可能となる
②キルヒアイスが死亡する

**15b　捕虜引見**
488／797年9月9日
（条）①キルヒアイスが参謀長である
②イベント13「ブラウンシュバイク自殺」が発生している
（効）正規軍に投降した指揮官は、すべて退役扱いとなる

**16　アンネローゼとの通信**
488／797年9月26日
（条）イベント15a「捕虜引見」が発生した
（効）アンネローゼと通信する

**17a　宰相逮捕**
488／797年9月26日
（条）①オーベルシュタインが参謀長である
②イベント16「アンネローゼとの通信」が実行される
（効）①リヒテンラーデが逮捕され、処刑される
②ラインハルトが帝国宰相となる
③帝国軍の大将以下のすべての指揮官が1階級昇進する
④オーベルシュタインが上級大将となる

**17b　宰相逮捕**
488／797年9月26日
（条）①キルヒアイスが参謀長である
②イベント13「ブラウンシュバイク自殺」が実行されている
（効）①リヒテンラーデが逮捕され、処刑される
②ラインハルトが帝国宰相となる
③帝国軍の大将以下のすべての指揮官が1階級昇進する

**18a　要塞移動計画**
489／798年1月14日
（条）①オーベルシュタインが参謀長である
②イベント17a「宰相逮捕」が発生している
③イゼルローン星域が同盟軍の支配下にあり、他の帝国領土がすべて帝国軍の支配下にある
④488／797年10月1日～798年4月30日の間でランダムに発生
（効）?

**18b　要塞移動計画**
489／798年1月14日
（条）①キルヒアイスが参謀長である
②イベント17a「宰相逮捕」が発生している
③イゼルローン星域が同盟軍の支配下にあり、他の帝国領土がすべて帝国軍の支配下にある
④488／797年10月1日～798年4月30日の間でランダムに発生
（効）?

**19　要塞工事経過報告1**
489／798年2月14日
（条）①イベント18「要塞移動計画」が発生し、要塞の工事開始が選択されてから30日が経過している
（効）工事の経過が報告される

**20　要塞工事経過報告2**
489／798年3月14日
（条）イベント18「要塞移動計画」が発生し、要塞の工事開始が選択されてから60日が経過している
（効）工事の経過が報告される

**21　要塞工事経過報告3**
489／798年4月4日
（条）イベント18「要塞移動計画」が発生し、要塞の工事開始が選択されてから80日が経過している
（効）工事の経過が報告される

**22　要塞移動**
489年／798年4月14日
（条）①イベント18「要塞移動計画」が発生し、要塞の工事開始が選択されてから80日が経過している
②イゼルローン星域が同盟軍の支配下にあり、他の帝国領土がすべて帝国軍の支配下にある。この条件が満たされていない場合は、このイベントは条件が満たされるまで延期される
（効）?

**23　要塞爆発**
（条）①イベント22「要塞移動」が発生している
②ガイエスブルグ要塞の耐久度が0となり、イゼルローン要塞の耐久力が1以上である
（効）?

**24　要塞占領**
（条）①イベント22「要塞移動」が発生している
②イゼルローン要塞の耐久度が0となり、ガイエスブルグ要塞の耐久度が1以上である
（効）?

**25　皇帝誘拐計画**
489／798年6月1日
（条）イベント17「宰相逮捕」から240日後
（効）皇帝誘拐計画の情報が報告される

**26　皇帝誘拐**
489／798年7月6日
（条）イベント28「皇帝誘拐計画」の30日後.
（効）皇帝が誘拐される

**27　懲罰宣言**
489／798年8月20日
（条）イベント26「皇帝誘拐」から50日後
（効）ラインハルトの演説

**28　作戦名・神々の黄昏**
489／798年9月19日
（条）①イベント27「懲罰宣言」から30日後
②イゼルローン星域が同盟軍の支配下にあり、他の帝国領土がすべて帝国軍の支配下にある
（効）以後、帝国軍はフェザーンへ侵攻することができる

**29　カザリン・ケートヘン即位**
489年／798年9月20日
（条）イベント28「作戦名・神々の黄昏」発生の翌日
（効）エルウィン・ヨーゼフを廃し、カザリン・ケートヘンが新帝に即位する

**30　フェザーン制圧**
489／798年12月24日
（条）①イベント28「作戦名・神々の黄昏」が発生している
②帝国艦艇が初めてフェザーン星域に侵入しフェザーン星域を占領した
（効）?

**31　ハイネセン攻撃**
490／799年5月5日
（条）帝国軍艦隊の攻撃により、バーラト星系のアルテミスの首飾りが破壊された
（効）?

**32　ヤンとの会見**
490／799年5月7日
（条）イベント31「ハイネセン攻撃」の2日後
（効）?